PELIT 1989 SYKSY

TIETOKONEPELIEN VUOSIKIRJA

BITTI-kirjat

PELIT 1989

Hinta 39:—

SYKSY

PONGISTA FOFTIIN
HUIPPUPELIEN KEHITYS

VUODEN PARHAAT KOKOELMAT

YLEISURHEILUPELIEN OLYMPIALAISET

PD-ROOLIPELIEN PARHAAT

YLI 100 PELIARVOSTELUA

RATKAISE: Mars Saga • Wasteland
SpaceQuest III • Millenium 2.2
The Legend of Zelda • yms.
PALJON PIKKUVINKKEJÄ

BITTI-kirjat

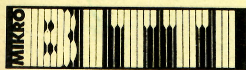
828 475-89-02



PELIT 1989

SYKSY

Tietokonepelien vuosikirja



-kirjat

Koonneet:

Niko Nirvi
Tuija Linden

Peliarvostelut ja valokuvat:

Markku Alanen
Kai Becker
Pasi Hytönen
Jyrki J. J. Kasvi
Jukka O. Kauppinen
Aki Korhonen
Niko Nirvi
Jori Olkkonen
Jukka Tapanimäki
Petri Teittinen
Tero Valkonen

Ulkoasu ja piirrokset:

Wallu

Painopaikka:

Forssan Kirjapaino Oy 1989

ISSN 0784-4824

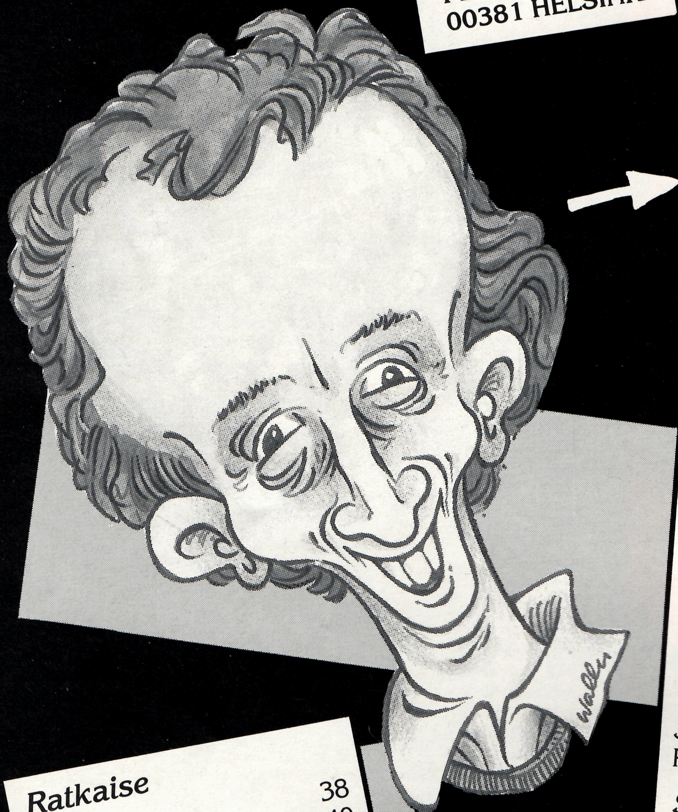
WE'LL MEET AGAIN

Pidät käsissäsi vuosikymmenen viimeistä Pelikirjaa. Viime kirjasta saimme runsaasti palautetta ja parhaamme mukaan olemme toivomuksianne täyttäneet.

Peliarvostelut palautettiin omiin lokeroihinsa, mutta kuten huomaatte ne eivät suinkaan ole aakkosjärjestyksessä. Sen ansiosta olemme saaneet mukaan niin paljon ennenjulkaisemattomia arvosteluita, että niitä on lähes puolet. Pelit löytyvät lopussa olevan (ja takaisin halutun) indeksin avulla helposti.

Arvostelut, kritiikin, pelivinkit ja -ratkaisut voi postittaa osoitteella

MikroBITTI
Pelikirja
PL 64
00381 HELSINKI



SISÄLTÖ

Ratkaise

Peliarvostelut

NIKO NIRVI

KONSOLISOTA JA SYYSRAPORTTI

Mitäpä jännää on pelimaailmassa tapahtunut kevään ja syksyn välillä? Miten jatkuu eri koneiden taistelu markkinakakusta? Millä sinun rahojasi on kupattu ja tullaan kuppaamaan?

Varsinaiset tapahtumat kevään ja syksyn välillä ovat sijoittuneet pelikonsoleihin, jotka niinkutsutussa suuressa maailmassa kasvattavat suosiotaan. Muuten normaalit ST-Amiga-sodat riehuvat, kasibittiset kuolevat ja muutenkin kaikki sujuu kuin ennenkin.

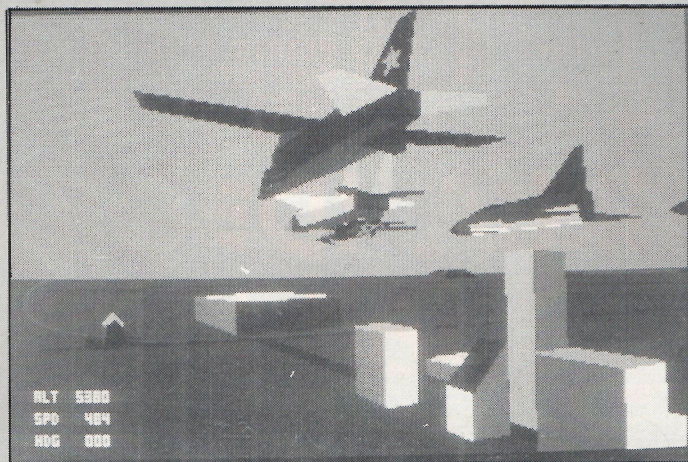
ST ja Amiga

Atari ST:n ja **Amigan** taistelu vallasta jatkuu edelleen. Amiga onkin huomattavasti onnistunut kirimään, mistä kertoo jo sekin, että Amigaversioiden odotusajat ovat lyhentyneet huomattavasti. ST:n myynti sujui ensin Superpackin ja sitten Powerpackin voimalla. Powerpackin pelit olivatkin sitä tasoa, että jälleenmyyjät jopa kieltäytyivät ottamasta sitä myyntiin, koska pelit olivat liian tuoreita. Ilmeisesti sota jatkuu paketeilla.

Pilviä Commodore-taivaalle tuo **Atari STE**, joka on paitsi yhteensopiva ST:n kanssa myös pieksee Amigan sen omissa lajeissa eli grafiikassa ja äänissä. Mahdollista on myös STE:n joutuminen samaan kierteeseen kuin C-128:n aikoinaan: koska kone tukee teknisesti heikompaa mutta levinneempää konetta, ei uusia ominaisuuksia tueta. Toisaalta STE:n kapasiteetti riittänee Amiga-emulaattorin pyörittämiseen. Aika näyttää spekulointien arvon.

Muista koneista PC-koneet lisäävät tasaisesti kannatustaan. Jenkeissä PC-C64-parivaljakko on edelleen vallassa vaikka kuusnelkku onkin jyrkässä alamäessä, ST:n osuus on käytännöllisesti katsoen olematon ja Amigankin omistaa vain pienenpieni vähemmistö. PC-messuilla Lontoossa korvani kuulivat jenkkitilanteesta pari mielenkiintoista huhua: Commodorella menee jenkeissä tosi huonosti ja Hewlett Packard on ehkä ostamassa Amigaa.

Bomber



Kasibitit ja pelikonsolit

Kasibittimarkkinoilla ei ole tapahtunut mitään uutta: alamäki jatkuu. Jouluna -88 Suomessa myytiin hyvin kuusnelosta, mutta tämä joulu lienee jo ratkaisun paikka. Jatkuvasti ohenevat kasibittilehdet todistavat samaa muualla maailmassa.

Pelikonsolit eivät edelleenkään ole Suomessa kovin merkittävässä asemassa. **Nintendoa** lienee mennyt eniten, **Sega** seuraa kakkosena. **PC-Engine** ei ole Suomeen asti päässyt. Ensi vuonna pitäisi Suomessa sen sijaan näkyä Segan 16-bittistä **Genesistä**. Nintendo on muuten tehokkaasti myynyt jenkeissä, sillä 30 prosentilla amerikkalaisista kotitalouksista on Nintendon konsoli. Jukra!

Kohuttu **Konix Multisystem** näyttäytyi Lontoossa ensi kertaa. Valitettavasti sitä ei aluksi saatu edes toimimaan ja sitten kun toimi, ei sillä päässyt pelaamaan. Videoina pyörineet pelit eivät riittäneet vakuuttamaan koneen kehuttua ylivoimaa. **ST**-pelikonsolia ei ole näkynyt eikä huhuttu **Amiga**-konsoliakaan. **Amstradiltakin** on kuulemma oma konsoli tulossa.

Sen sijaan uusi vallankumous on alkamassa ja sen nimi on kädessäpidettävät. Nintendon **Gameboy** on ensimmäinen mustavalkoisine nestekidenäyttöineen, mutta varsinainen kohujuttu on Atarin Epyxiltä ostama käsikonsoli **Lynx**. 256 värin nestekidenäyttö, loistoäänet ja turbonopeus lupaavat hyvää vaikka paljon matkustaville pelimiehille.

Pelit

Pelimaailma jatkoi kompaktoitumistaan mahtavan MicroProsen laajetessa ja ostaessa British Telecomsoftin eli tutummin Firebirdin, Rainbirdin ja Silverbirdin. MP haukkasi ehkä liiankin ison palan, sillä huhut kertovat suurista taloudellisista vaikeuksista. Origin Systems joka tapauksessa loikkasi pois ja siirtyi Mindscapelle. Accolade loikkasi pois EOA:n siipien alta ja System 3 siirtyi myös itsenäiseksi.

Microprose ehti kuitenkin kohottaa lentosimulaattorien tasoa **F-19 Stealth Fighterillaan** ja **F-15** osa kahdella. Lentosimulaattorien suosio onkin jyrkässä nousussa, ja lähes joka yhtiö niitä tarjoaakin. Activisonin **Bomber** sisältää tämän hetken monimutkaisinta ja nopeinta vektorigrafiikkaa, EOA:n **F-117 Aggressor** kerskuu muuten vain ennennäkemättömällä grafiikallaan ja paljon muutakin on tulossa. On ollut jo pitemmän aikaa, itse asiassa.

Kolikkopelikäännösten taso on noussut huimasti sellaisten nimikeiden kuin **Forgotten Worlds** ja **Strider** (U.S. Gold), **New Zealand Story** (Ocean) ja **Rainbow Islands** (Firebird) niittäessä kultaa ja kunniaa. Elokuvalisensseistä kaikki merkittävät uutuudet näkyivät monitorissakin. Peleiksi pääsivät niin **Indiana Jones, Batman, Star Trek V, Untouchables, Moonwalker** ja monet muut vaihtelevin tuloksin. Imageworksin **Xenon II Megablast** määritti uudestaan 16-bittisten graafiset rajat.

Merkittävin peli lienee kuitenkin EOA:n **Populous**, joka sai osakseen ennennäkemätöntä suitsutusta ja syystäkin. Tämä jumalien kamppailuun perustuva peli pohjautuu täysin uuteen pelidesigniin. Maxis Softwaren/Infogramesin kaupunginjohtosimulointi **Sim City** ansaitsee sekin kunniamaininnan.

Tankkisimulaattoreita ponnahtaa joka simufirmalta. Microproselta tulee **M1 Tank Battalion** ja Realtimen tekemä **Tank** (kai), Spectrum Holobyteltä **M1 Tank**, Loriciels julkaisee toiseen maailmansotaan pohjautuvan tankkipelin, Accessilta tulee **Heavy Metal** ja jo julkaistuja ovat EOA:n **M1 Abrams** ja Accoladen **Steel Thunder**. Jotenkin kaikki näyttävät saavan saman idean samaan aikaan.

Yleensä ottaen pelimiehillä on syytä olla tyytyväisiä. Uusien tuotteiden taso on jatkuvasti kasvussa, uusia ideoita ilmestyy ja vanhatkin on tehty reippaasti paremmin. Näin niinkuin keskimäärin ainakin.

Toimintapeliohjelmoinnin kehitys Pongista FOFTiin



PASI HYTÖNEN

Tietokonepelaaminen alkoi jo hehkuputkien ja releiden aikakaudella. Suuren yleisön tietoisuuteen se nousi vuonna 1972, kun markkinoille tuli ensimmäinen kolikkopeli kautta aikain: Nolan Bushnellin ja Atarin Pong, missä kahdella mailman virkaa toimittavalla palkilla ja neliöllä pallona pelattiin tennistä.

Nykyään Pongin tapaisen pelin ohjelmointi Basicilla ei vaadi kummoisiakaan ohjelmointitaitoja, mutta tuolloin perinteiset flipperit ja yksikätiset rosvot kalpenivat tämän uuden teknologian airueen rinnalla. Pongin kukoistus kesti vuoden päivät, mutta pelin yksinkertaisuuden vuoksi kyllästyminen iski ja videopeli-innostus hiipui.

BreakOut rikkoo rajat

Pongin itu jäi kuitenkin eloon. Vuonna 1974 ilmestyi **BreakOut**, kaikkien muurinmurtopelien kantaisä. Siinä ruutua oli vain kiepautettu yhdeksänkymmentä astetta, lisätty pallon osumasta murtuvat tiilet ja poistettu toinen maila. Tuloksena oli yksi yksinkertaisimmista, addiktiivisimmista ja pitkäikäisimmistä peli-ideoista, mikä käynnisti kloonitehtailun toden teolla. Nuoremman pelikansan paremmin tuntemat versiot, kuten Arkanoid, Krakout ja Impact, ovat vain uudelleen lämmittelyjä vanhasta ideasta.

BreakOutin jälkeen koko teollisuuden ala oli jälleen kuolla anemiaan, mutta pelureiden onneksi miljoonabisneksen haistavat japanilaiset tarttuivat toimeen. Videopelien todellinen voittokulku alkoi 1978 Taiton julkaisemasta **Space Invadersista**. Ensimmäinen ampuma- ja avaruuspeli kiehtoi mielikuvituksellisuudellaan: tehtävänä oli tuhota vääjäämättä lähestyvä avaruusmuukalaisten joukko. Uusi hyökkäysaalto seurasi toistaan ja käsite shootéem-up syntyi. Ohjelmointiteknisesti Space Invaders uursi uria tuoden mukanaan animointia ja entistä monimutkaisemman idean bunkkereineen ja emoaluksineen.

Tässä yhteydessä voisi mainita, että Pong ei itse asiassa ollut Bushnellin ensimmäinen peli. Aiemmin tehty **Computer Space** sisälsi muunmuassa avaruusaluksia ja lentäviä lautasia (kuulostaako tutulta?), mutta sitä pidettiin liian monimutkaisena suurelle yleisölle. Seurauksena Bushnell vakuutti tekevänsä seuraavasta pelistään tarpeeksi yksinkertaisen ja tuloksena oli Pong! Eipä ole syytä olla liian paljon aikaansa edellä.

Suuntaviivojen synty

Videopelaaminen löi itsensä läpi lopullisesti, ja 80-luvun alkuvuosina pelitekniikka kehittyi nopeammin kuin koskaan. **Galaxians**, Space Invadersin eräs variaatio, toi mukaan värit, kun aiemmin piti siristellä mustavalkonäyttöjä. Senaikaisista uutuuksista syntyi alan peruslajityyppien esikuvia.

Pacman



Zaxxon



Pacman toi arcademaailmaan sokkelot ja persoonalliset pelihahmot. Väkivallattomuudessaan se vetosi niihin, joita vierastivat avaruusmuukalaisten lahtaamista, ja sopi nuoremmillekin. Pelissä esiintyivät ensi kertaa ylimääräiset hedelmä- ynnä muut bonukset. Tietenkin pisteitä rouskutteleva keltainen pallo aaveet kintereillään sai aikaan loputtoman jäljittelijöiden joukon. Joystick vakiinnutti asemansa yleispeliohjaimena.

Nintendon **Donkey Kong** oli aikansa viimeistellyimpiä pelejä, mitä tulee juonen ja toiminnan yhteensopivuuteen. Tässä ensimmäisessä tasokiipeilypelissä (engl. platform game) paha gorilla Donkey Kong ryöstää pelaajan pelihahmon Marion tyttöystävän mukanaan ja kiipeää rakenteilla olevaan taloon. Marion tehtävänä on kiivetä pitkin tasoja ja tikapuita pelastamaan tyttönsä tynnyreitä, tulipalloja ja muita esteitä väistellen. Kokonaisuus suunniteltiin huolella värikästä ja elävää grafiikkaa, osuvia ääniefektejä, alku- ja välianimaatioita myöten. Lisäksi peli sisälsi useita täysin erilaisia kenttiä. Kaikki myöhemmät hypi/kiipeä/siirry tasolta toiselle -pelit juontuvat Donkey Kongista.

Mutta ei shoot'em-uppejakaan enää voitu unohtaa. **Defender** vieri ensimmäisenä sivusuuntaan ja aloitti pitkän sarjan, jonka loppupäässä löytyy sellaisia uutuuksia kuin R-Type ja Forgotten Worlds. Defenderissä oli aikansa monimutkaisin kontrollijärjestelmä: ohjausvivun lisäksi tulitus-, smart bomb- (kaikki näkyvät viholliset räjähtävät kerralla), hyperavaruus- ja suunnanvaihtonappulat. Defenderin keralla **Scramble** vakiinnutti sivusuuntaan scrollaavat ampumapelit omaksi luokakseen.

Tässä vaiheessa tekniikka oli edennyt jo niin pitkälle, että pelit sisälsivät kehittyneitä videopeleihin soveltuvia näyttöpiirejä sprite-grafiikkoineen ja erikoisominaisuuksineen. Sprite-grafiikka tarkoitti erityisiä kovopohjaisia kohteita, jotka itsenäisesti voitiin yhdistää taustagrafiikkaan halutun muotoisina ja värisinä ja haluttuun paikkaan. Erityisesti ne soveltuivat liikkuviin pelihahmoihin.

Vektorigrafiikan ensiaskeleet

Jo alkuaikoina syntyivät täysin oman tyyppisensä pelit erilaisten näyttötekniikoiden myötä. Tavallinen näyttö toimi samalla periaatteella kuin televisio. Elektronisuihku pyyhki kuvaruudun pintaa vasemmalta oikealle ja ylhäältä alas riveittäin. Grafiikka toimi bittikarttapohjaisesti siten, että kutakin kuvaruutupistettä vastasi yksi tai useampia bittejä muistissa. Pienimpänä käsiteltävänä komponenttina tällaisessa näytössä oli yksittäinen piste. Bittien tiloja muuttamalla saatiin näytölle kuvioita.

Vektorinäyttöjen elektronisuihkut piirsivät viivan suoraan näytön pisteestä toiseen, kunhan näytölle vain kerrottiin mihin kohtaan viiva halutaan. Näin pienin näyttöyksikkö oli pisteen sijasta viiva. Koska näytön tarvitsi piirtää vain sen verran kuin tarvittiin, saatiin viivoista koostamalla aikaan nopea ja terävä peligrafiikka. Kuuluisin tekniikkaa hyödyntävä peli oli Atarin klassinen **Asteroids**, jossa lenneltiin nollapainovoimassa ampuen asteroideja pienemmiksi kappaleiksi. **Tempest** oli toinen vektorigraafinen peli, joka myöhemmin antoi vaikutteet Electronic Artsin Axis Assasinille.

Prepare to Qualify

Vanhaa 'käännä 90 astetta' -temppua käytettiin horisontaalisen vierityksen muuttamiseen vertikaaliseksi. Tulos sopi parhaiten erilaisiin ajelupeleihin, joissa ajettiin pitkin mutkittelevaa tietä ja väisteltiin esteitä. Mutta vasta sitten tapahtui rallipelien todellinen läpimurto, kun Atari ja Namco toivat markkinoille **Pole Positionin**, jossa perspektiiviä oli muutettu luonnonmukaisemmaksi. Sujuva tien liike saatiin aikaiseksi vaihtamalla radan reunuksen ja keskiviivan väriä tahdissa kuvaruudun piirron kanssa. Realistisuutta lisäsivät kolikkopeliin asennetut ohjauspyörä, kaasupoljin ja vaihdetanko. Pole Position osoitti auto- ja rallipelien peruselementit perässä kaasuttelijoille.

Ampumapeleistä **Zaxxon** käänsi kuvaa vain 45 astetta ja otti käyttöön kolmiulotteisen perspektiivin. Scramblen vaikutteet näkyivät selvästi toiminnassa, mutta lisäulottuvuus pelattavuudessa löi kevyesti laudalta Scramblen kaksiulotteisuuden. Ja Zaxxonista on peräisin ensimmäinen puhdasoppinen end-of-level guardian (tason loppuhuipennukseksi tuhottava isompi vihollinen). Zaxxon olikin aikanaan ehdoton hitti ja suosituimpia ampumapelejä.

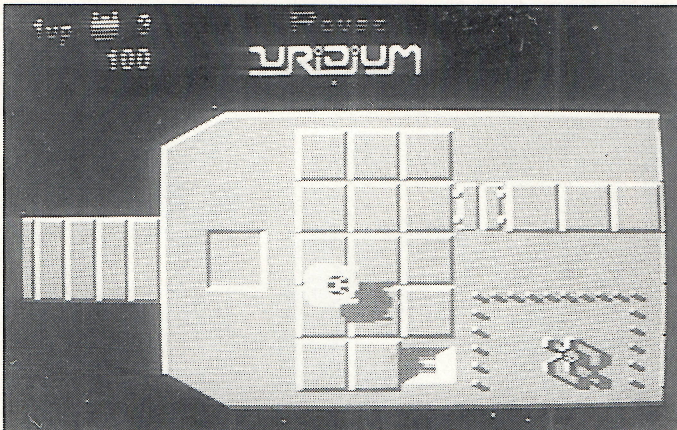
Pelit siirtyvät koteihin

80-luvun alusta saakka aloittivat myös taipaleensa sekä kotivideopelikonsolit että uudet kotimikrotietokoneet. Boomin aloittivat Atari, Apple ja Commodore Jenkeissä sekä Sinclair Englannissa ZX-81:llä ja myöhemmin Spectrumilla. Suomessa mukana oli alusta asti useita kilpailevia laitemerkkejä, joista yleisimmiksi nousivat Vic, Spectrum ja Commodoren vallankumouksellinen kotimikro C-64. Mikron ostaneet halusivat koneiltaan ennen kaikkea viihdettä, niinpä pelit kotiutuivat pysyvästi mikrotietokonemaailmaan.

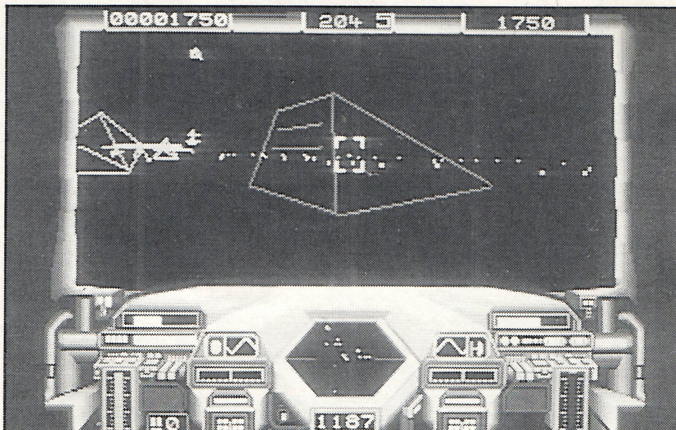
Pelien tekijöiden täytyi vain sopeutua koneiden rajoituksiin. Muistia oli niukasti. Grafiikan peruselementti oli merkki, joka oli yleisimmin 8x8 pisteen kokoinen neliö. Näitä merkkejä oli ruudulla noin parikymmentä 20—32-merkkistä riviä. Merkkien järjestys näytöllä sijaitsi näyttömuistiksi kutsutulla muistin alueella, kun taas merkkien muoto oli peräisin erityiseltä merkkidata-alueelta. Värejä löytyi yleensä kahdeksasta kuuteentoista ja yhden merkin saattoi tulostaa vain yhdellä värillä. Edistyneemmissä laitteissa oli jo spritegrafiikkaa, suurempi värivalikoima, moniväritiloja ja hireseli bittikarttagrafiikkaa.

Alussa pelit olivat yleensä suurelta osin lainattuja isoisten peleistä, mikä nosti valmistajien tekijänoikeuskiistat suuren peliyleisön ihmeteltä-

Uridium



Starglider



väksi. Tekijänoikeusriidoista sai sitten alkunsa lisenssien käyttö ensimmäisenä Oceanin **Hunchbackissa**. Aitoja ja originaaleja pelejä alkoi kuitenkin pikku hiljaa ilmestyä kotimikroihinkin ja siitä lähtien pelien kehitys on tapahtunut rinta rinnan mikroissa ja arcadekoneissa.

8-bittisen vuosikymmenen alku

Brittiläinen Matthew Smith ohjelmoi itsensä kuuluisaksi Spectrumin **Manic Minerilla**. Manic sisälsi jopa 20 kenttää ja useammasta merkistä rakennettuja (siis siihen aikaan kookkaita) pelihahmoja. Pacmanin pisteet vaihtuivat kerättäviin esineisiin ja Donkey Kongin hirvitykset surrealistisiin olioihin. Rahaa virtasi Matthewin tilille, ja softafirmoja alkoi popsahdella esiin virran houkuttelemana.

Amerikoissa tulevat pelisoftajättiläiset ottivat ensi askeliaan. Epyx tuotti markkinoille tietokoneroolipeleille suuntaa näyttävän Apshai-trilogian ja siirtyi sitten firman imagoksi muodostuneihin strategiaa ja ajattelua sisältäviin toimintapeleihin. Epyxin **Pitstop** oli järisyttävä rallipeli, joka otti mukaan olennaisen osan kisaa: varikolla käynnit. Nykyään kuustoistabittisille tehty Powerdrome-avaruuskilpa-ajo on paljon velkaa ensimmäiselle Pitstopille.

Samana vuonna Electronic Arts nousi pinnalle muun muassa sellaisten hittien kuin **M.U.L.En, Archonin** ja **Pinball Construction Setin** voimin. Archon yhdisti innovatiivisella tavalla lauta- ja toimintapelin, M.U.L.E kehitti ekonomista ajattelua ja Pinball Construction Set oli ensimmäisiä pelinrakennusohjelmia tietokoneille.

Hämmästyksestä mykkänä

Peliyleisö sai makeaa mahan täydeltä, mutta tahtoi vielä makeampaa eli alkoi vähitellen vaatia peleiltä myös laatua. Tyypillisen toimintaseikkailun, jollaiseksi tasohyppelypelit olivat kehittyneet, tekeminen kävi kannattamattomaksi. Niinpä Ultimate tekaisi Englannissa tietysti Speculle pelin, joka toden teolla toi pelimaailmaan uutta ja sai ohjelmoijakollegat ähkäisemään ensimmäisen kerran kuuluisan kommentin "How the h... they ever made that possible?" **Knight Lore** näytti peliareenan kolmiulotteisesta näkökulmasta tyyliin, jonka nimeksi vakiintui isometrinen 3D.

Rapakon toisella puolella taas laitettiin isommaksi. Laatutietoiset joystickin vääntäjät saivat koneisiinsa ensimmäisen tosi lentosimulaattorin Sublogicin **Flight Simulator II:sta**. Sublogic oli ensimmäisistä TSR-80-mikrolle kehitetyistä 3D-grafiikkarutiineistaan edennyt täysveriseen Cessna-simuun. Pelin realistisuus mitattiin uudella asteikolla, kun potkurihärvelillä pääsi ihailemaan vapauden patsasta siiven mitan päästä. Mutta 8-bittisten ongelmat näkyivät hitautena ja nykivyytenä.

Urheilupelit olivat saaneet alkunsa jo Pongista. Olympiavuonna 1984 Epyx asetti standardit yleisurheilupeleille näyttävällä ja pelattavalla **Summer Gamesilla**. Kahdeksanlajinen moniottelu nousi suosikiksi ja aloitti Epyxin Games-sarjan. Urheilupeleihin myös luettava **The Way of Exploding Fist** ilmestyi Melbourne Houselta ja oli ensimmäinen kunnon karatepeli. Esimerkiksi kuusnelosen versio venytti koneen grafiikan rajoja: karatekat koostuivat kumpikin yhdeksästä spritestä, kun normaali kovon tukema määrä on kahdeksan. Kehitystä ei tapahtunut pelkästään grafiikassa. Äänipiirien erityisominaisuuksia alettiin hyödyntää yhä paremmin, mikä kuului musiikin ja ääniefektien jatkuvana paranemisena. Eräänä päivänä päivänä kuultiin ensimmäistä kertaa **Impossible Mission** -pelin legendaariset sanat: 'Another visitor. Stay a while... stay forever!' Puhtaan äänisynteesin toi peleihin Electronic Speech Systems. ESS:n taidonnäytteitä saatiin kuulla myös **Ghostbustersissa**, joka vaikkakin oli pelinä melkoinen pettymys sisälsi upean musiikin.

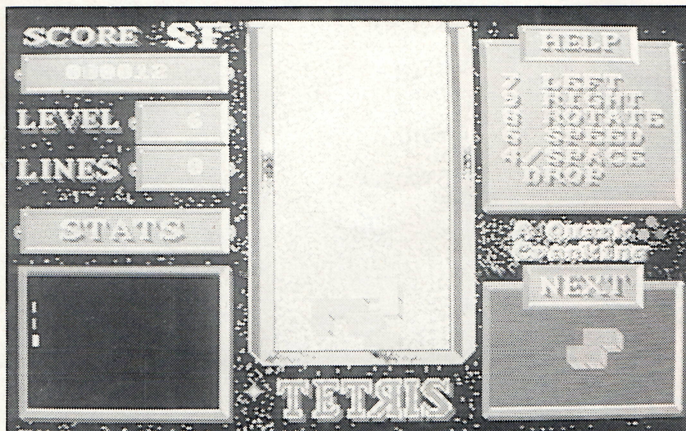
Vektorigrafiikan uusi ulottuvuus

Kolikkopeleissä vektorinäyttöjä sovellettiin eräässä ikimuistettavimmista luomuksista, joihin lantteja syöttää. **Gravitar** polveutui Asteroidsista ja nollapainovoima vaihtui lentämisen konstikkaaksi tekeviin G-voimiin. Asteroidien sijasta pölyksi piti muuttaa tykkitorneja ja vihollisaluksia. Näppärästi zoomaava grafiikka oli kuitenkin vanhaan tapaan kaksiulotteista, mutta muutos oli tulossa...

Uusi näkökulma avautui **Battlezonessa**, jossa pelaaja ohjaa tankkia katsellen näytön kautta tankin ikkunasta avautuvaa maisemaa. Maisema oli toteutettu vektorigrafiikkana ja viholliset tehty ääriviivoista samaan tapaan kuin CAD-työskentelyssä. Realistisuus ja being there -tunne kasvoivat suhteessa pelin nopeuteen. Battlezonen jälkeen seuraava huomattava 3D-elämys oli 70-luvun tunnetuimman tieteiselokuvan Tähtien Sodan pohjalta tehty **Star Wars**, jossa fanit vihdoinkin pääsivät itse X-siipisen puikkoihin tuhoamaan Kuolontähteä.

Hiukan myöhemmin ilmestyivät kotimikrojen ensimmäiset vektorigraafiset pelit. Ongelmana oli tietysti se, että kotikoneiden oheislaitteisiin eivät koskaan olleet kuuluneet vektorinäytöt, joten efekti emuloitiin bittikartalla. Ohjelmoijat venyivät hyviin tuloksiin, mistä olivat esimerkkeinä vaikkapa kuusnelosen **Stellar 7**, Battlezonesta polveutuva tankkipeli, ja Spectrumin **Starstrike**.

3D-grafiikan todella räjäytti viimein kotimikrojen ruutuihin David Braben **Elitellään**. Tunnottomasti Braben teki sen alunperin englantilaiselle BBC-mikrolle, josta täten tuli 'kone, joka on ostettava, että voisi pelata Eliteä'. Onneksi maailmalle versiot muillekin 8-bittisille tulivat. Elite yhdisti vektorigraafisen avaruuslentosimulaattorin ja kaupankäynnin vetävän juonen kanssa kaikkien aikojen ylistetyimmäksi tietokonepeliksi. Mukaan mahtui taktiikkaa, 8 galaksia, 2040 asuttua planeettaa ja ja ja... Elitestä tuli hypernopeasti hyperklassikko.



Lisää tehoa, lisää pelejä

Uudet uljaat mikrot olivat tulossa kahdeksankymmenluvun jälkipuoliskolla. 16-bittisten prosessoreiden myötä toivottiin kotikoneiden vetävän vertoja kolikkopeleille. Commodoren Amiga ja Atarin ST rynnistivät mikromarkkinoille PC:nkin siirtyessä toimistosta kotiin.

Mutta mitä tapahtui pelimarkkinoilla? 8-bittisille ohjelmia tekevät huomasivat, että mikäli mieli pysyä bisneksessä mukana, oli syytä parantaa laatua entisestään. Toisaalta niin uusien koneiden salojen oppiminen kuin tarpeellisen laitekannan muodostuminen vei aikaa. Joten 16-bittisten alkuaika oli 8-bittisten pelien kukoistuskautta.

Andrew Braybrook koodasi itsensä ja Hewsonin kuuluisuuteen **Uridiumilla**. Uridium loisti nimenomaan grafiikallaan, joka käytti kuusnelosen moniväriominaisuudet täydellisesti hyödykseen. Uridiumin jälkeen alkoi kuusnelosen pelien, erityisesti räiskintäpelien, kehittyminen graafisesti. Mukaan tulivat parallaksivieritys **Parallaxissa** sekä tulivoiman ja aseistuksen progressiivinen lisääminen (**Delta, Nemesis, Salamander**). Parhaat kuusnelosen pelit suunniteltiin pikemminkin lähtien koneen ominaisuuksista ja päätyen juoneen. Näin teki esimerkiksi Sensible Software nerokkaan **Wizballin** ja **Shoot'em Up Construction Kitin**.

Urheilupelihistorian eräs kohokohta ajoittui Accessin **Leaderboard Golfin** markkinoilletuloon. Sotaisten Beach Headien ja Raid Over Moscown myötä mainetta keränneet Carverin veljekset synnyttivät pelin, jota täydellä syyllä saattoi kutsua golf-simulaatioksi. Maisemanpiirtorutiinit loivat peliin kolmiulotteisen näkökulman, joka vastasi oikeaa tilannetta niin paljon kuin mikrolla nyt voi toivoa. Golfinpelaajan animaatio oli kehitetty huippuunsa videokameran ja still-kuvien avulla.

Amerikoissa MicroProse nousi kuuluisuuteen realistisilla simulaattoreillaan, jotka tarjosivat niin historiallista kuin maantieteellistäkin tarkkuutta. **Silent Service** simuloi sukellusvenettä ja 8-bittisten state-of-the-art-lentosimut olivat **Gunship** ja **Project: Stealth Fighter**. Edellisessä lennettiin taisteluhelikopterilla ja jälkimmäisessä tulevaisuuden huippusalaisella Stealth-hävittäjällä. MicroProsen peleissä (jos tällainen nimitys sallitaan) oli 8-bittisten näppärimmät maisemanpiirtorutiinit.

Täyttä tavaraa

Teknisesti edistyneinä 16-bittiset olivat valmiita järkyttämään pelimaailmaa, mutta ilman softatukea ne olisivat hyödyttömiä kaikkine hienoine apuprosessoreineen. Mutta sitten jysähti. Peli, joka myi Atarit ja Amigat kaikelle kansalle oli **Starglider**, Jez Sanin ohjelmointitiimin huippunopea vektorigraafinen taidonnäyte. Net ken olivat tottuneet 8-bittisten koneidensa viivanpiirtelyyn ähkivät tuskissaan hämmennyksestä ja alkoivat välittömästi säästää uuteen ST:hen tai Amigaan nähtyään luonnossa Stargliderin ruudussa sulavasti köntystelevät walkerit. Parempaa oli kuitenkin tulossa...

Se, mihin tehoa todella tarvittiin, oli täytetty vektorigrafiikka (solid vector graphics). Pelkkiä ääriviivoja käyttämällä saatiin aikaan nopeutta, mutta esineet näkyivät ikävästi toistensa läpi. Lisäksi grafiikka saattoi olla varsin sekavaa, jos esineiden piilossa olevia viivoja ei jätetty piirtämättä. Täytetyssä vektorigrafiikassa esineet piirretään pintoina, eikä ääriviivoina, joten lopputulos on paljon realistisemman näköinen.

Ensimmäinen peli, joka käytti täytettyä vektorigrafiikkaa, oli **Starstrike 2**, jonka Realtime teki — yllätys yllätys — Spectrumille! Sama firma tekaisi Specu-Stargliderin ja siirtyi sitten myös 16-bittisiin. Tuloksena oli jykevä **Carrier Command**, sotapeli, joka yhdisti strategian, toiminnan, simulaattoritasoisen grafiikan ja 16-bittisten tehon häkellyttäväksi kokonaisuudeksi.

Lentosimulaattorit sopivat luonnollisesti yhteen täytetyn vektorigrafiikan kanssa. Lentosimujen ystävien toiveet täyttyivät **Interceptorin** ja ennen kaikkea **Falconin** iskeydyttyä näyttöihin. Siinä missä Interceptor loisti Amigassa helpolla pelattavuudella ja sulavalla grafiikalla, siinä Falcon hohti täydellisyyttä teho-PC:issä. 16-bittiset saivat pitkään odotetun Elitensä ja Jez San Argonautteineen tekaisi **Starglider II:n**, jonka ihanaisen nopeaksi elävöitetty täytetty vektorigrafiikka ylitti entiset rajat jälleen kerran.

Viimeisimmät kohunaiheet

Tetris tuli itärajan takaa ja valloitti maailman kuin Rubikin kuutio. Yksinkertainen peli-idea, jossa putoavia palikoita käännellään oikeisiin asentoihin tavoitteena saada muodostumaan täysiä vaakarivejä, ei kuulosta kuvailtuna miltään, mutta pelinä se imaisee pelaajan hetkessä otteeseensa. Tetris oli jotain omaansa, joka ei muistuta mitään aikaisempaa tietokonepeliä. Ensin sitä sai PC:lle, sitten muille mikroille ja nyt on tullut jo kolikkopeli-Tetriskin.

Amigan ja ST:n myötä hiiri nousi peliohjaimeksi näppiksen ja joystickin rinnalle. Ihanimman ja kamalimman hiiriohjattavan pelin maailmaa sai David Brabenin seuraavasta maailmanmullistajasta **Viruksesta**. Tavoilleen uskollisena Braben koodasi pelin alun perin tehomikro Archimedekseen nimellä Zarch. Zarchin sitten käännyttyä Virukseksi puolta pienempiin koneisiin, saivat muutkin nauttia upeasta fraktaaligrafiikasta. Lyhyesti kuvailtuna Virus on lähinnä kuin Gravitar 3D:nä, mutta vain lähinnä.

FOFT eli Federation of Free Traders oli peli, josta piti tulla Elite Eliten paikalle. Pelin tekijä Paul Blythe lisäsi tuttuun kaupankäynti/avaruustaistelu/erikoistehtävät -skenaarioon mahdollisuuden laskeutua planeetoille (Virustyyppinen osuus!) ja ohjelmoitavan aluksen tietokoneen Galnetteineen (Galaksin tietokoneverkko). Ikävä kyllä ST:n versio epäonnistui pahoin mm. avaruustaisteluosuuksissa, joten ST-FOFT oli floppi. Onneksi palautteesta otettiin Gremlinillä vaari, ja Amiga-FOFTissa pahimmat bugit korjattiin. Kaikista vastoinkäymisistä huolimatta (ja ehkä niiden takia) FOFT oli klassikko jo syntyessään.

Seuraava suuri edistysaskel saattaa olla CD-ROMin täysi hyödyntäminen. Muutama vuosi sitten laserlevypelit **Dragon's Lair** etunenässä olivat mullistamassa arcaderintamaa. Täyttä interaktiivisuutta jäätiin vielä kaipaamaan, joten nykyään tuon aikaisia CD-pelejä ei juuri näe. Suuria suunnitelmia kuitenkin on useammallakin pelivalmistajalla. Pelit alkavat olla niin laajoja, että CD-ROMiin on pakko turvautua. Esimerkiksi Macintoshille tehty **Cosmic Osmo** (Activision) vie huimaavat kolme megatavua pakattuna kuudelle levykkeelle. Uusien pelien megalaajuudesta huolimatta ohjelmoijien soisi muistavan tärkeimmän: pelattavuuden.

PELINTEKIJÄN MUISTELMAT



JUKKA TAPANIMÄKI

Kumpi on tärkeämpää, pelinteko vai puutarhanhoito? Saako ohjelmoinnista palkakseen vain kroonisen päänsäryn? Näihin ja moniin muihin kysymyksiin on turha etsiä vastausta tästä artikkelista. Sen sijaan kurkistamme, mitä kaikkea on ehtinyt tapahtua, kun takana on neljä peliä ja satoja valvottuja öitä.

Ensimmäinen pelini syntyi sattumien summana. Joulukuussa 1986 markkinoille rävähti Stavros Fasoulaksen Sanxion, joka todisti suomalaisenkin pärjäävän, jos vain löytyy kylliksi sisua. Samoihin aikoihin MikroBITTI julkisti ohjelmointikilpailun, jossa etsittiin 'kansainväistä tasoa olevia pelintekijöitä'. Tällaista tilaisuutta ei voinut jättää käyttämättä, joten töpseli seinään ja töihin.

Ensikertalaisen karu taival

Sen ihan ekan pelini **Octapoliksen** valmistuttua sillä oli vielä edessään pitkä ja kivinen tie ennen kuin se päätyi kaupan hyllyjä koristamaan. Ensiksi oli tietysti löydettävä julkaisija. Lähetin pelistä demoversion pariinkymmeneen yhtiöön, joiden osoitteet keräsin tutkimalla ulkomaisten lehtien mainoksia. Näin vuosia myöhemmin vastauskirjeitä on mielenkiintoista selailla. Ocean hylkäsi pelin suoraan vetoamalla aikataulunsa kireyteen, Gremlin puolestaan ei pitänyt ideaa tarpeeksi kilpailukykyisenä, Martech halusi tavata henkilökohtaisesti PCW-messuilla ja Activision, Mirrorsoft ja monet muut halusivat saada pelin täydellisen version arvioitavaksi. Ainoastaan Hewson, CRL ja English Software tarjosivat suoraan sopimusta.

Lopulta hyväksyin English Softwaren tarjouksen, mikä osoittautui varsinaiseksi emämunaukseksi. Mutta enhän voinut tietää, että firma tulisi menemään konkurssiin muutamaa kuukautta myöhemmin. Kyseessä oli todella pieni, käytännössä yhden hengen yritys, joten ei ole mitenkään mahdotonta, että sen pomo sovelsi klassista ota rahat ja juokse -taktiikkaa.

Ennen katoamistaan English Software tarjosi sopimusta seuraavasta pelistäni, mutta Hewson ehti ensin käyttämällä varsin vakuuttavaa suostuttelutaktiikkaa. Nimittäin itse **Andrew Hewson** soitti ja sanoi tulevansa vierailulle (taisi poloinen saada kummallisen kuvan Suomesta, sillä hotelli oli täynnä venäläisiä turisteja).

Ideoinnin ongelmat

Octapolis oli lähinnä ohjelmointitekninen harjoitus, mutta **Netherworldissä** aloin kiinnittää enemmän huomiota pelin suunnitteluun. Omaperäisen idean keksiminen on yllättävän vaikeaa ja hyvän sellaisen löytämiseen tarvitaan rutkasti onnea. Yleisesti käytetty kiertotie on tutkia valmiita pelejä, poimia niistä ideoita ja yrittää kehitellä niitä.

Olen aina ihaillut Boulderdashin nerokasta ideointia, joten se oli luonteva inspiraation lähde. Analysoin pelin tarkasti pala palalta ja samalla mietin, miten ideoita voisi ympätä ammuskelupeliin. Vähänkin kokeneempi pelaaja löytää Netherworldistä paljon tuttua: timanttien keräily, seinien räjäyttely, aikaraja, kivien muuttuminen timanteiksi, tasojen välissä olevat minikentät jne. Lopputulos oli kuitenkin sen verran omalaatuinen sekasotku, että kukaan ei kehdannut leimata peliä Boulderdash-klooniksi.

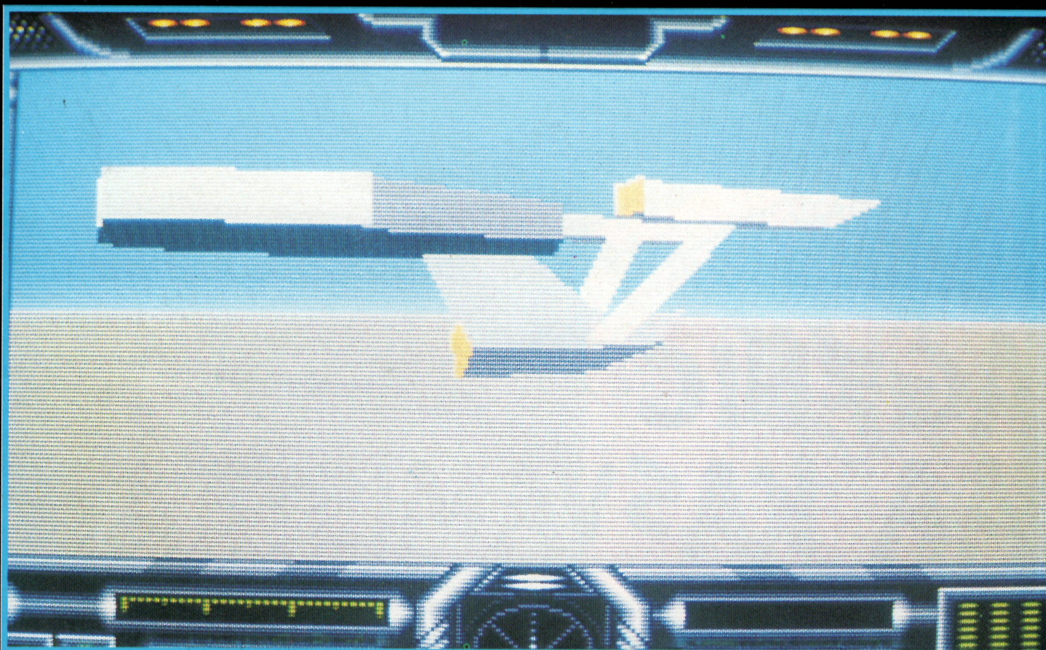
Aivan toisenlaisia ongelmia liittyi pelin kansikuvaan. Hewsonin alkuperäisen idean mukaan kanteen piti tulla karvainen kääpiö, joka viittoilee kutsuvasti alamaailman portilla. Taiteilijan ja Hewsonin välillä syntyi kuitenkin kiista, jonka seurauksena idea hylättiin. Itse en tiennyt asiasta mitään matkustaessani Englantiin Hewsonin lehdistötilaisuuteen (joka muuten pidettiin Suomen Suurlähetystössä Lontoossa). Olikin melkoinen shokki, kun tunnistin julisteesta oman naamatauluni. Muistaakseni ensimmäinen kommenttini Hewsonille oli: "I'll kill you".

Jos myynnin kannalta kyseenalainen kansikuva ei vielä järkyttänyt mielenrauhaani, niin piraattikopiot tekivät sen sitäkin tehokkaammin. Lehdissä olleita pokeja ja cheat-modeja tutkimalla pystyin päättelemään, että ensimmäiset piraattiversiot olivat lähteneet liikkeelle jo 5—6 kuukautta ennen pelin julkaisua. Esimerkiksi useissa lehdissä on julkaistu vinkki, jonka mukaan näppäimillä 2, 4 ja E pääsisi seuraavaan kenttään, mutta se toimii vain pelin testiversion piraattikopiossa. Kopioiden levittämiseen on saattanut syyllistyä joku pelin tai sen käännösten teossa mukana ollut henkilö.

Sopimusten koukerot

Octapoliksen ja Netherworldin ohjelmointi sujui varsin leppoisasti, mutta **Zamzarasta** alkoi varsinainen nyhertäminen ja hampaiden kiristely. Aluksi siitä piti tulla hieman Impossible Missionin tapainen viritelmä, jossa kerällään geenejä ja rakennetaan niistä DNA-molekyylejä. Hewsonin mielestä idea oli kuitenkin liian mutkikas ja vaikeasti markkinoitava. Niinpä kahden kuukauden työ oli huuhdottava vessanpönttöön ja aloitettava alusta. Pelin ensimmäinen valmis versio oli toimintaseikkailu, josta oli jätetty pois turhat roippeet. Hewsonin mielestä se oli liian tylsä ja he ehdottivat sen julkaisemista halpapelinä. Päätin kuitenkin vielä kerran pistää koko pelin remonttiin ja tein siitä neljässä viikossa suoraviivaisen räiskintäpelin. Tällä kertaa Hewson valitteli, että pelissä ei ollut tarpeeksi sisältöä.

Neljän kuukauden hiostamisen jälkeen harkitsin vakavissani sopimuksen purkamista, mutta siitä olisi ollut seurauksena kallis oikeudenkäynti ja ennakkomaksujen palauttaminen. Myöhemmin sain kuulla muilta ohjelmoijilta, että tämä on pelitalojen yleisesti käyttämä ansa: en-


Amigan ruudussa pyörii jotain tuttua...



Edes Moonfallin ääressä ei antitrekkie ole turvassa.



Minä olen vesimies, mikäs sinun horoskooppimerkkisi on, kyselee Zamzarainen.

sin tarjotaan pitkää sopimusta, tyypillisesti kolmesta pelistä, mutta heti pienimmänkin syyn löytyessä peli pudotetaan sopimuksen ulkopuolelle, jolloin firma saa näppärästi enemmän pelejä kuin mistä sovittiin.

Hyvästi kuusnelonen

Zamzaran liittyneiden kommellusten aiheuttamassa tilapäisessä mielenhäiriössä päätin, että seuraavaksi teen kuusnelosella Elite/Mercenary-tyylisen kolmiulotteisen megapelin. Idea sinänsä oli hyvä, mutta mieleen alkoi hiipiä epäilys, että olisi aika kahelia edes yrittää tehdä vektorigrafiikkaa kuusnelosella, kun 16-bittiset olivat jo aikoja sitten nykäisseet valovuosien etumatkan. On aika vaikea pitää motivaatiota yllä, kun koneesta loppuu kesken teho, muisti ja erottelukyky. Kaikesta huolimatta puursin urhoollisesti **Moonfall**-projektini loppuun, vaikka välillä teki mieli kiipeillä seinillä.

Omasta mielestäni Moonfall on paras saavutukseni (no niin Andrew, voit ottaa revolverin pois ohimoltani). Siitä löytyy kaikkea mahdollista: kuusi asejärjestelmää, rutkasti kauppatavaraa, älykkäitä vihollisia, pari tusinaa kaupunkia, zoomattava kartta, hiekkamatoja, pubeja, kymmenen tehtävää ja aito U.S.S. Enterprise! Parempaan en pysty, joten on aika jättää hellät jäähyväiset (kaappaa kateensä vasaran ja silppuaa kuusnelosen sentin kappaleiksi) ja tehdä varppihyppy 16-bittiseen maailmankaikkeuteen.

Lisäys lokikirjaan

Tulevaisuudessa olisi tarkoitus jatkaa kolmiulotteisen grafiikan parissa ja ohjelmoida pelejä Amigalle. Olen käynyt Hewsonin kanssa neuvotteluja Moonfallin Amiga-versiosta, jonka haluaisin tehdä tiimityönä tamperelaisen **Karri Palovuoren** kanssa. Asiassa on se hankala puoli, että brittiläiset pelitalot ovat tottuneet kehittelemään pelit ST:llä ja kääntämään ne siitä Amigaan, mikä säästää paljon rahaa. Amigan käyttäjien määrä on jatkuvasti kasvanut, mutta samaan aikaan piraatit, crackerit ja lamerit tekevät parhaansa, jotta ohjelmointi pysyisi kannattamattomana.

Toivottavasti joskus tulevaisuudessa tietokonepelit yltävät samaan kuin musiikkiteollisuus: todellinen musiikin ystävä halveksii kopioita ja ostaa CD-levyn. 

JYRKI J. J. KASVI

MEDIAGENIC KASVAA KASVAMISTAAN

Sanooko sana Mediagenic mitään? Ai ei, no entä Activision? Activisionia ei ole kuitenkaan ollut olemassakaan muuna kuin markkinointinimenä enää runsaaseen vuoteen, sillä kaupparekisterissä putiikki kulkee nimellä Mediagenic. Ja hyvin kulkeekin, sillä edes 80-luvun puoliväli ei saanut sitä hengiltä. Hengissä selvinneet ovatkin sittemmin hallinneet markkinoita.

Viime Pelikirjassa kerrottiin toisesta eloonjääneestä eli Electronic Artsista. Esittelyjärjestys ei suinkaan kerro mitään paremmuudesta tai koosta, ja paha olisikin, sillä kumpikin on kahminut siipiensä suojaan joukon pahojen vuosien aikana kaatumassa olleita yrityksiä.

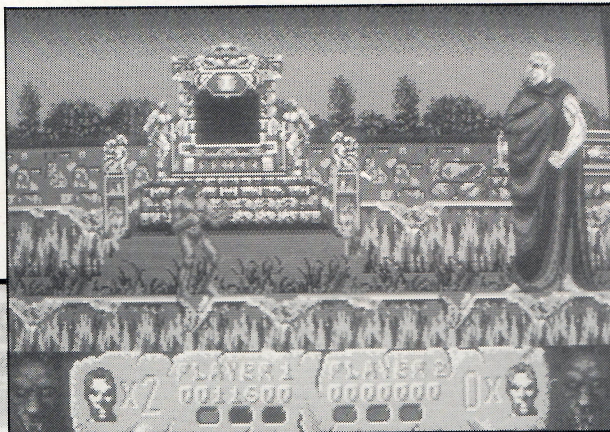
Mediagenicin talliin kuuluvat esimerkiksi sellaiset vaatimattomat nimet kuin **Sierra On-Line, Infocom, Activision** (niin ne asiat kääntyvät paperilla päälaelleen), **Electric Dreams** (Super Hang-On, R-Type ja Incredible Shrinking Sphere), **Microillusions** (Photon Paint, Faery Tale), **Abstract Concepts** (Mindfinghter), **Destiny** (Diamond), **New World Computing** (Might and Magik), **Cascade** (19: Part One - Boot Camp) ja **Gamestar** (GFL Championship Football).

Pelimoduuleilla maailmanmaineeseen

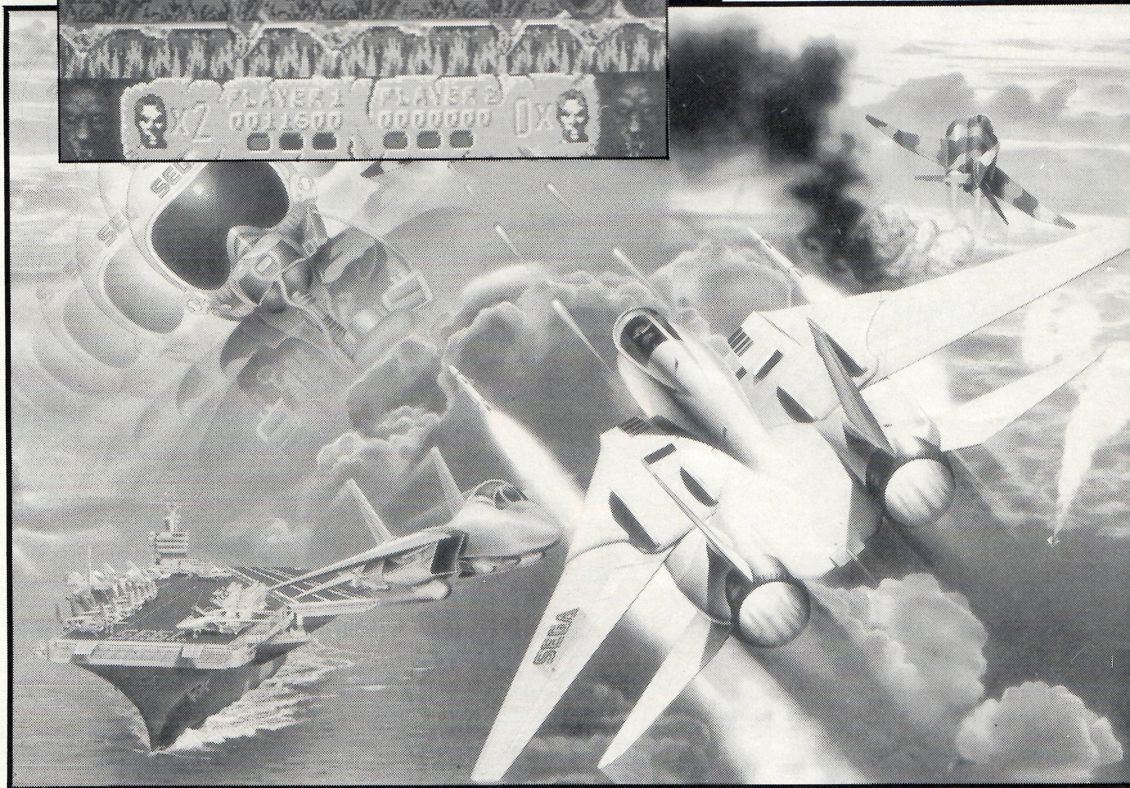
Mediagenicin historia juontaa kotimikrojen kivikaudelle eli vuoden 1979 lokakuuhun, jolloin Activision perustettiin. Tuotteena olivat pelikonsoleiden pelimoduulit. Ei siis näiden uuden polven myllyjen, vaan niiden vanhojen rouskujen, joiden puutteet johtivat kotimikrojen voittokulkuun.

Kun kotimikrot sitten vuonna 1984 syrjäyttivät videopelikonsolit Yhdysvaltojen markkinoilta, tulos oli tyrmäävä. Kun Activision myi





Activisionin uusimpiin kolikkopelikäännöksiin kuuluu erinomainen näkemys aiheesta Altered Beast.




Bruce Davis on mies Mediagenicin hengissä pysymisen — ja menestyksen takana.

yksin vuonna 1983 pelejään 158 miljoonalla dollarilla, vuonna 1984 kauppa kävi vain 70 miljoonalla. Pohjanoteeraus iskettiin 1986, kun Activisionin kautta kulki 'vaivaiset '17 megataalaa, ja vaikka myynti vuonna 1987 nousikin kymmenellä miljoonalla, tappiot olivat liki 15 miljoonaa...

Toiset olisivat tässä vaiheessa iskeneet ilotikun tiskiin, kuten niin moni alan yritys tekikin. Aiemmat voitot ja kotimikrojen nimeen vannova uusi johto auttoivat kuitenkin pahimman yli, ja jo viime vuosi oli vahvasti voitollinen.

Matkan varrella Activision käytti alan yleistä kriisiä hyväkseen ja osti itselleen lähes selvitystilaan ajautuneen seikkailupelien kantaisän Infocomin (Zork, Enchanter, Arthur, Battlemech, ...) ja toimintaseikkailujen mestarin Sierra On-Linen (King's Quest, Space Quest, Leisure Suit Larry...). Sukanvarresta sattui löytymään vielä vanhojen moduulihittien voittoja, kun muiden kirstut kirskuivat jo tyhjyyttään.

Uutta puhtia uudesta johdosta

Eikä se ole mitään lattakaapelia, sillä Activisionin selviytyminen on hyvin pitkälti yrityksen johtoon vuoden 1987 alussa nimitetyn **Bruce Davisin** ansiota. Miehen työnäyte on ollut siinä määrin massiivinen, että hänet on nimitetty vuoden 1988 toukokuussa myös Yhdysvaltain ohjelmistotuottajain kattojärjestön **Software Publishers Associationin** puheenjohtajaksi.

Davisin lisäksi muukin Activisionin johto saattaa tuntua suomalaiseen tsaarinaikaiseen tyyliin tottuneesta hyvin nuorelta. Edes nelikymppistä kaveria saa etsiä mutta pitkään.

Davis on pistänyt koko putiikin uusiksi. Viime vuonna nimenvaihdoksen yhteydessä Activision/Mediagenic jaettiin kahtia. Yhdysvalloissa jatkaa **Mediagenic U.S.** ja muu maailma (se pieni läntti American (lausutaan bataatti suussa) kartan vasemmassa alanurkassa) on jätetty **Mediagenic Internationalin** hoiviin. Kumpikin jakautuu vielä edelleen ajanviete- ja esitysgrafiikkaosastoihin.

Meitä fennoja kiinnostaa eniten Mediaganic International, jonka Lontoon kaakkoispuolella sijaitsevassa Euroopan päämajassa tämänkin raapustajalla on ollut ilo vierailla (hips). Englannin lisäksi toimistoja löytyy Ranskasta ja Länsi-Saksasta. Myös Aasia, Australia ja Uusi Seelanti ovat hanskassa, ja onpa Mediagenic myös Japanin suurin ajanvieteohjelmien lisenssien haltija.

Hinkua myös hyötysoftapuolelle

Viime aikoina Mediagenic on pyrkinyt kovasti eroon pelkästä peliputiikki-imagostaan. Osan kampanjasta muodostaa yrityksen jakaminen ajanviete- ja esitysgrafiikkaosastoiksi, mutta on siinä toki tuotteillakin oma osansa.

Toiminta pyörii lähinnä Apple GSII:n (Paintworks-sarja) ja MacIntoshin HyperCardin (HyperWare) ympärillä, joilla alueilla Mediagenic väittää olevansa markkinajohtaja. Mediagenic oli muuten ensimmäinen ohjelmatuottaja, joka sai HyperCard-ohjelmistonsa markkinoille. Myös Amigan Photon Paintin katsotaan kuuluvan joukkoon tummaan.

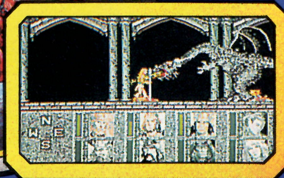
Tätä tänään mitä huomenna?

Mediagenic on ottanut oppia vuosikymmenen alkupuoliskon virheistään. Alan lamahan iski siihen jopa tavallista rajummin, koska se ei ollut lainkaan valmistautunut levyke- ja kasettipohjaisten pelien esiinmarssiin. Olipahan pyöritellyt moduulimyllyään.

Tätä nykyä tutkimus pyörii (yllättävästi) uusien massamuistilaitteiden kuten CD-ROMin ja muoden optisten levykkeiden ympärillä. Kun markkinat ensi kerralla muttuvat, Mediagenic aikoo olla muutoksen keulilla, ei siellä toisessa päässä. 

Advanced Dungeons & Dragons®





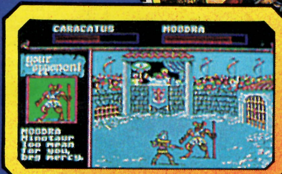
Saatavana:

C-64, Amstrad, PC, Amiga, ST

HEROES OF THE LANCE

Krynnin mystisessä maailmassa kahdeksan uljasta ystävää saavat vastaansa draconialaisia hirviöitä, eläviä luurankoja, taikuutta ja ikivanhan Khisanthlohikäärmeen etsiessään Mishakalin kiekkoja.





Saatavana:

C-64 levy, PC, Amiga, ST

HILLSFAR

Hillsfar on kaupunki kaukaisessa FORGOTTEN REALMS ™ -pelimaailmassa, täynnä haasteita ja seikkailuja. Hillsfar on uskomaton fantasia, joka yhdistää rooli- ja toimintapelien parhaat puolet.





Saatavana:

C-64 levy, PC

POOL OF RADIANCE

Phlanin kaupunki on hirviöiden valtaama. Sinun täytyy tunnistaa ja löytää niitä hallitsevat pahat voimat ja tuhota ne. Loppuun asti hiotut pelialgoritmit ja nopea toiminta takaavat nautinnollisia hetkiä tämän pelin kanssa.





Saatavana:

C-64 levy, PC, Amiga, ST

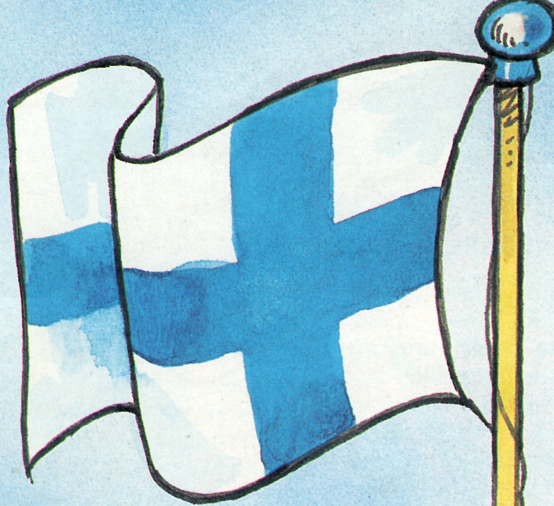
CURSE OF THE AZURE BONDS

Heräät ja huomaat, että käteesi on ilmestynyt viisi taivaansinistä merkkiä. Merkkien hohto saa sinut valtaansa, eikä mikään taika tai saarnamiehen loitsu saa niitä häviämään. Hae FORGOTTEN REALMSin™ -pelimaailmasta symbolien tekijät, jotta saisit jälleen olla kohtalosi herra.

Toptronics Ky · U.S. GOLD · TSR™ · SSI STRATEGIC SIMULATIONS INC

Nuppulantie 35, 20310 Turku. Puh: (921) 546 666, Fax: (921) 546 777

*AD&D-pelaaja: Hae omasi ohjelmakauppiaaltasi - **EXPERT • INFO • KONEVELJET • MUSTA PÖRSSI • PRO KIRJA** sekä muut ohjelmaliikkeet*



PETRI TEITTINEN

YLEISURHEILUPELIEN OLYMPIALAISET

Suomi on penkkiurheilun luvattu maa. Harrastajia on satoja tuhansia. Onkin siis luonnollista, että tietokone antaa helpotusta urheilunälkään kun TV pitää taukoa. Luokaamme siis katsaus urheilupelien historiaan ja kipeytyneisiin ranteisiin.

Ensimmäisten urheilupelien luojat olivat aikoinaan kovan paikan edessä: kuinka luoda peliin urheilun tuntu. Ratkaisu oli kipeän yksinkertainen. Pistetään pelaaja vatkaamaan joystickiä mahdollisimman nopeasti puolelta toiselle. Jatkamalla tätä tarpeeksi kauan alkavat urheilun tunnusmerkit hiipiä esiin. Ensimmäiseksi naama punertuu, sitten adrenaliinia alkaa kehittyä ja hikeä valua. Lopuksi tulee vielä mahdollinen saavutuksen ja onnistumisen tunne ja väsymystila.

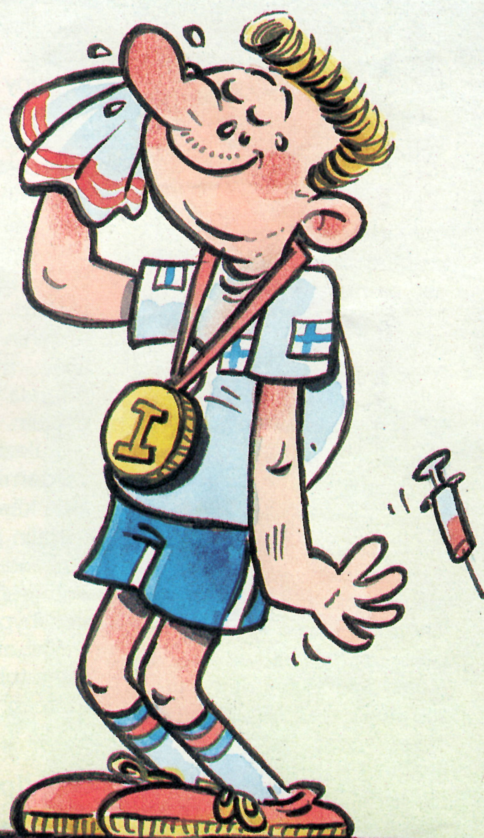
Urheilun simuloinnissa on siis onnistuttu erinomaisesti. Tätä toteutustapaa on nyt noudatettu useamman vuoden ajan erittäin onnistuneesti ja näillä näkymin tullaan tulevaisuudessakin käyttämään, on se sen verran toimiva idea!

Joystickien tappaja osa I

Kymmenottelu on englanniksi decathlon ja juuri siitä oli kyse Activisionin klassisempaakin klassisemmassa samannimisessä pelissä. Vaikka Activision **Decathlon** (AD) onkin nykystandardien mukaan aika ankea toteutukseltaan, ei sen fiilistä voittanut pieneen aikaan mikään.

Muistelen lämmöllä monituntisia sessioita C-64:n ääressä, kun kavereiden kanssa nuijimme joystickin toisensa jälkeen autuaammille lutkutusmaille. Etenkin 1500 metrin juoksu oli niin hirmuista joystickin vatkaamista ja hauiksen rassaamista, ettei vastaavaa ole vielä näkynyt. Alun 1000 metriä ja risat menivät vielä helposti, kun ruudulla juokseva ja vähemmän hikoileva pikselimies saatiin täyteen vauhtiin kevyellä joystickin heiluttelulla. Siinä vaiheessa loppukiri ei pelottanut laisinkaan.

Mutta anti olla kun parisataa viimeistä metriä alkoivat: voimamittarin palkki tipahti kuin lehmän häntä ja huima joystickin vääntö alkoi. Parin minuutin kevyt vatkaaminen painoikin lihaksissa enemmän kuin uskoi, sillä vaikka kuinka joystickia hetkutti, ei voimamittarin palkki noussut kuin millin pari. Erityisesti muistan kuinka erään rankan loppukirin seurauksena pöydän jalka katkesi ja koko





laitteisto (C-64, levari ja matkatelevisio) rymisi mahtavalla jylinällä lattialle.

Pelattuaan kaikki AD:n kymmenen lajia läpi ja kestettyään vielä 1500 metrin loppukirin alkoi kyllä olla jo urheilijamainen olo: hiki virtasi ja naama punotti kuin paremmallakin kymmenottelijalla.

Joystickien tappaja osa II

Activisionin **Tour De France**, joka ilmaantui samoihin aikoihin AD:n kanssa oli toinen voimamiestä vaativa peli. Vaikka TDF ei varsinaisesti olekaan yleisurheilupeli, on se ainutlaatuisena elämyksenä liitettävä tähän artikkeliin.

Kuvittele AD:n 1500 metrin loppukiri puolen tunnin pituisena ja tiedät mistä on kyse. Tai oikeastaan et tiedä, jollet ole pelannut TDF:a. Pelin alussa valitaan pelaajien lukumäärä, pukujen värit ja ajettavat osuudet. Vain täysin kaistapäät ja masokistit valitsevat koko Ranskan ympäriajon, sanottiin, mutta pakkohan se oli kokea.

Koska peli perustuu maailmankuuluun Ranskan ympäriajoon, ajetaan siinä tietenkin polkupyörällä. Eteenpäin pääsy mahdollistuu rankalla joystickin vatkaamisella, ohjaaminen hoituu painamalla tulitusnappula pohjaan ja vääntämällä tikkua hieman haluttuun suuntaan.

Pyörää ohjataan kapeaa tietä pitkin, reunaan osuminen kaataa pyörän ja koko pitkällinen prosessi pyörän liikuttamiseksi lujaa eteenpäin täytyi alkaa alusta. Maastosta löytyy tietty ala- ja ylämäkiä. Luonnollisesti ylämäet ovat tuskallisempia, koska joystickille täytyy antaa todella kyytiä että pyörän saa mäen päälle. TDF:ssa ylämäen jälkeen ei aina tullut alamäkeä, joten vatkauskäsi oli todella kovilla.

AD:n ohella TDF on ainoa peli maailmassa, jonka läpi pelattuaan tuntee urheilleensa. Pahimpien pelihetkien jälkeen kättä ei saanut edes liikutettua ja olo on märkä kuin suihkussa käyneellä. Molemmat pelit ansaitsevat mielestäni kunniapaikan tietokonepelin historiassa.

Epyx noukkii kultaiset mitalit

Hieman AD:n jälkeen aloitti Epyx voittokulkunsa pelillä, johon muita pelejä vertailtiin toteutuksessa ja tyylikkyydessä pitkän aikaa. Tarkoitan tietysti peliä nimeltä **Summer Games**. Nyt oli jo aika AD:n luopua hauskimman seurapelin tittelistä, sillä Summer Gamesin upea animaatio ja nokkelasti toteutetut lajit veivät voiton kaikesta aiemmasta. Huolimatta pienestä bugista (seiväs näyttää katkevan) seiväshyppy oli ja on lukemattomien iltojen ilo.

Kesälajien looginen jatke oli tietysti **Winter Games**. Epyxin ohjelmojien maaginen ote ei pettänyt, vaan asiantuntemuksella toteutetut lajit kuten mäkihyppy ja ampumahiihto lumosivat tuhansilta ostajilta rahat taskuista. Winter Gamesin mäkihyppy on edelleenkin paras tietokoneella tehty simulaatio tästä suomalaisille niin rakkaasta lajista.

Tämän jälkeen olikin jo aika **Summer Games II:n**. Sen grafiikka ylitti kaiken mitä SG I:ssä ja WG:ssa oli saavutettu. SG II:n ilmestymisen aikoihin Epyxin tavaramerkiksi muodostunutta huippuunsa hiottua pelattavuutta osattiin jo odottaa. Kun toteutuksestakaan ei löytynyt valittamista, oli Epyxillä jälleen käsissään voittaja.

Pelin paras anti on mielestäni keihäänheitto (101.80 autofirellä, heh heh). Korkeushypyn oppiminen sai myös aikaan suunnattoman saavutuksen ja onnistumisen tunteen.

Ote lipsuu

Epyx jatkoi sarjaansa **World Gamesilla**. Tutut ja turvalliset urheilulajit oli korvattu muunmuuassa häränratsastuksella ja sumopainilla. Vaikka grafiikka oli edelleen huippulaatua, mielestäni jotakin puuttuu.

Samat sanat sopivat seuraavaan gamesiin, joka peilaili jenkkinuorison kotkotuksia eli **California Gamesiin**. Monet muut ovat tietysti eri mieltä.

Sitten pari tärkeintä suunnittelijaa lähti Electronic Artsille ja se näkyi. **The Games: Summer Edition** ja **The Games: Winter Edition** ovat yrityksiä tarjota vanhoja lajeja uusin eväin ja sekaan on heitetty pari uuttakin lajia. Valitettavasti kumpikin The Games -sarjan peli epäonnistui siinä missä Summer Gamesit ja Winter Gamesit loistivat: hauskuudessa. Uudet pelit eivät olleet hauskoja pelata, vaikka lajit olivat suureksi osaksi samat. Esimerkiksi TGWE:n mäkihyppy on todella aneeminen ja tajuttoman vaikea. Pakkauksien mukaan lajien toteutuksen on suunnitellut USA:n olympiajoukkue, mikä todella paistaa läpi erittäin negatiivisesti. Epyxin urheilupeleistä voikin lyhyesti todeta, että vanhassa vara parempi.

Daley edestä, Daley takaa, Daley makaa

Daley Thompson on englantilaisten penkkiurheilijoiden suuri sankari. Hän on kymmenottelun olympiavoittaja jokusen vuoden takaa, joskin viime kerralla Soulissa yritys meni aika lailla penkin alle. Ocean on ostanut luultavasti elinikäisen oikeuden käyttää Daleyn nimeä mitä tietokoneisiin tulee ja onkin käyttänyt sitä turhia säästämättä.

Aikoinaan kun Track and Field oli kova sana kolikkopelimaailmassa, käytti Ocean Thompsonin nimeä hyväkseen ja teki jonkinmoisen Track and Field-kloonin. **Daley Thompson's Decathlon** oli pelinä keskiverto ja buginen. Ohjelmoijat eivät pelin perusteella tienneet urheilusta paljoakaan, Daley-sprite oli koneesta riippuen milloin valkoinen, punainen tai keltainen, mutta ei musta. Jostain syystä peli on kuitenkin jonkinmoinen klassikko ja kulttipeli.

Selvä rahat pois-viritys oli DTD:n jatko-osa **Daley Thompson's Supertest**, jossa pikseli-Daley kokeilee taitojaan lajeissa, jotka eivät varmasti kuulu kymmenotteluun. DTS oli enemmänkin Oceanin vastaveto Track and Field II:lle.

Soulin olympialaisten lähestyessä Ocean kuuli jälleen urheilupelin kutsuhuudon ja veivasi kiireellä kokoon **Daley Thompson's Olympic Challenge** -nimisen kymmenottelupelin. C-64:ssä DTOC ei ollut paljoakaan edeltäjiään parempi, mutta 16-bittinen DTOC oli aivan pelattava digitoitu animaatioineen. Ottaen huomioon Thompsonin kehnon menestyksen Soulissa, peli myi kohtalaisen hyvin.

Nimimiesten maineeseen perustuvia urheilupelejä ovat myös **Brian Jacks' Superstar Challenge** ja hieman kyseenalaiseen maineeseen perustuva **Eddie Edward's Superski**. Näistä kahdesta EES on pelinä parempi, vaikkakin pelin syntyyn liittyvät ideat olisi kannattanut aikoinaan tunkea suoraan sinne minne ei aurinko paista.

Kolikkopelistä penkkiurheilijan koneeseen

Olet ehkä joskus nähnyt lauman ihmisiä huoneen nurkassa huutamassa villisti jonkinlaisen kaapin ympärillä. Joukkion keskeltä kuuluu huima nakutus ja läähätys, jota säestää joukon kannustushuudot. On erittäin todennäköistä että menossa on rankka **Track and Field** -sessio.

Pelissä vauhditetaan urheilijaa useissa lajeissa hakkaamalla paria nappulaa vuoronperään. Tätä klassista kolikkopeliä näkee vieläkin markkinoilla jossain räkäisessä teltassa. Paras strategia on muuten naputtaa molempien käsien etu- ja keskisormilla vuoronperään. Näin neljä sormea nakuttaa nappuloita ja jos sattumalta onnistut ajoittamaan kaikki sormet eri tahtiin, kiitää urheilijapoika ruudulla kuin piru olisi hänen kannoillaan.

Track and Fieldin tapainen menestyspeli oli tietenkin pakko kääntää kotikoneille. Joystick ohjelmoitiin korvaamaan isokokoiset nappulat. Lopputulos oli taas kipeä käsi ja mahdollisesti useammassa kappa-

leessa oleva joystick. Ja vaikka TaF II:sta ei pelihalleissa näkynytkään, ei se estänyt TaF II:n ilmaantumista kotikoneille.

Edellämainittujen Daley Thompson-pelien lisäksi Track and Fieldien yleisöstä kamppailivat **Hypersports I** ja **II**. Käytännössä ne olivat lähes suoria kopioita TaF:eistä, mutta siihen aikaan pelifirmat eivät haastelleet toisiaan oikeuteen samalla ärhäkkyydellä kuin nykyään.

Muita penkkiurheilijoiden rahoja kärkkyviä viritelmiä ovat vielä Tynesoftin avuttomat **Summer Olympiad** ja **Winter Olympiad**, sekä Psygnosiksen toinen peli kautta aikojen, **Arena**. Winter Olympiad on suorastaan naurettavan huono, pääasiassa uskomattoman kehnon mäkihyppynsä takia. Suksisälli ponkaisee hyppyrin nokalta ja leiskauttaa komean hypyn tullen alas tasamaalle. Vitsikkääksi homman tekee se, että hyppääjä lentää KOKO AJAN tasaisen maan yllä! Samantasoisia mokia löytyy lisää muista Winter Olympiadin lajeista ja Summer Olympiadista.

Psygnosiksen Arena oli uransa alkupuolta taivaltavan firman toinen peli ja sen huomaa. Grafiikka oli toki sitä tasoa, mihin nykyään on totuttu Psygnosikselta, mutta pelattavuus oli surkea ja toteutuskin tahmasi. Aikoinaan Arena oli 16-bittisten pelien uranuurtaja käyttämällä 32 väriä ruudulla ja valtavan kokoisia spritejä. Olisi mielenkiintoista nähdä millaisen urheilupelin Psygnosis tekisi nykyään...

Human Engineering Software

Viimeiseksi olen jättänyt sokerin pohjalle. Amerikkalaisen HESin ohjelmoima **HesGames** on monelta osin vielä nykyäänkin ylittämätön peli. Peli on jokin aika sitten julkaistu halpapelinä nimellä **Go For Gold** ja jollei sinulla vielä ole tätä peliä, painu kauppaan ostamaan se heti!

Vaikka HesGames on ikivanha peli ja sisältää tavallisia lajeja kuten 100 metrin juoksu, 110 metrin aidat, jousiammunta, painonnosto, taitosukellus ja pituushyppy, on se silti ikäisekseen uskomaton. Juoksut ja pituushyppy hoituvat vanhalla vatkaakätesi-rikki-systeemillä, mutta muut lajit vaativat nopeita refleksejä ja tarkkaa ajoitusta. Pituushyppyä ei ole mielestäni vielä tähänkään päivään mennessä tehty paremmin tietokoneella, eikä missään 100 metrin juoksussa ole niin paljon tunnelmaa kuin HesGamesin spurtissa.

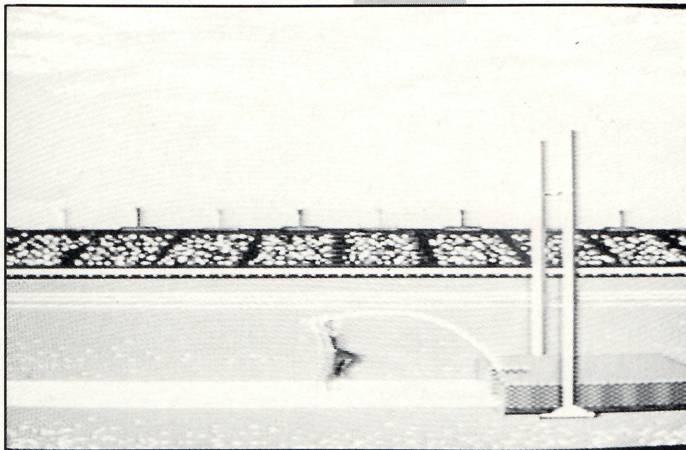
Mikä sitten tekee HesGamesista niin mahdottoman upean? No ei ainakaan äänet. Siihen aikaan ei tiedetty puoliakaan C-64:n äänipiiristä verrattuna nykypäivän tietämykseen. Grafiikka? Ei, spritet ovat lähes legobrix-miehiä, klomppisia kuin mitkä. Taika piilee koossa. Ruudulla näkyvät miekkoset ja naikkoset ovat todella isoja ja kokoisikseen mielettömän hyvin animoituja. Tunnelma on sanoinkuvaamaton kun näkee kaksi isoa spriteä juoksemassa upeasti animoituna kohti maalia! Pelistä löytyy myös mukavia pikku jippoja, kuten mahdollisuus katsoa maailmanennätysten haltijoiden suorituksia ja jopa kilpailla heitä vastaan. Pelaajat voivat myös katsoa omat suorituksensa uusintana.

Pelin ainoa heikko linkki on sukellus. Kovankin harjoittelun jälkeen on turhauttavaa katsella kuinka sukeltaja lätsähtää vatsalleen tai selälleen ja tuomarit palkitsevat kovan yrityksen muutamalla hikisellä pisteellä.

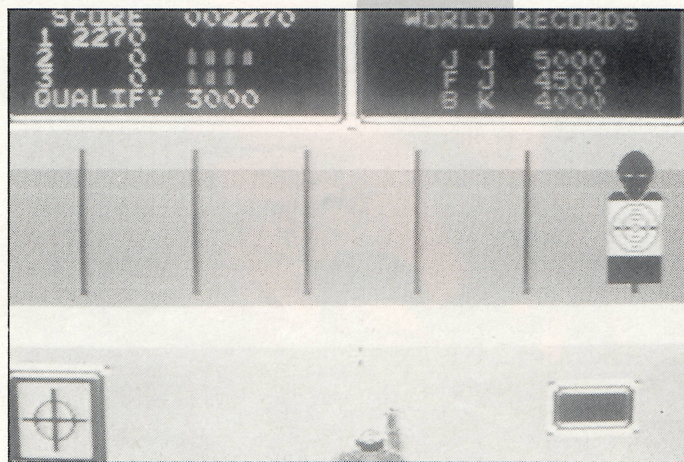
Mutta tämä miinus unohtuu kun vielä toteaa, että painonnosto ja jousiammunta ovat kerrassaan hienoja. Painonnosto vaatii tarkkaa ajoitusta ja hermoja, ja jousiammunta kärsivällisyyttä ja nopeita refleksejä.

Summa summarum

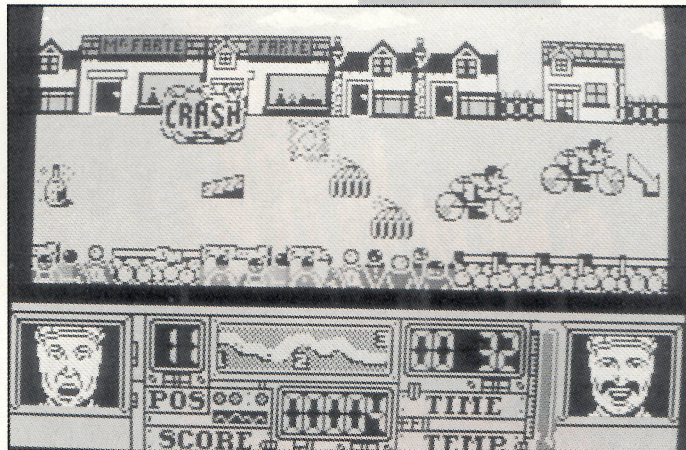
Jos pitää valita kaikkien aikojen paras yleisurheilupeli, on valtikkaa vakavasti tavoittelemassa vain HesGames, Summer Games I ja II. Ikä ja ulkonäkö painavat HesGamesia, mutta Summer Gamesit häviävät pikkaisen tunnelmassa. Mutta pääasiahan on, että on hauskaa!



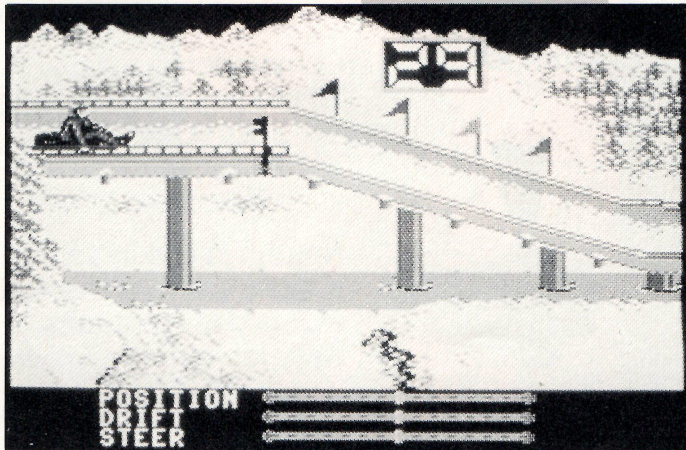
Summer Games



Daley Thompson's Super Test



Tour De France



The Games, Winter Ed



COMMODORE **VG-200**
OVH.
139,-

SWITCH JOY
OVH. 140,–

VG-5600
OVH.
295,-

VG-260
OVH. 120,–

Viisi, neljä, kolme, kaksi, yksi ... FIRE! KABOOM! Kohde poistettu. Seuraava: AUTOFIRE! BUTUTUM. Väistö ylös: YEAAOOURR! AUTOFIRE! Paras pitää tiukasti kiinni.

Commodoren maahantuoja PCI-DATA on testannut Sinulle neljä tosikovaa joystickia: Commodore VG-200, VG-250, VG-260 ja SWITCH JOY. Tulitus-painikkeet, tehokas automaattitulitus ja pitävät imu-kupit. Teknisesti etevät, vauhtipelit kestävät.

Nopein ja tarkin voittaa.
Valitse voittajan kahvat.
PCI-DATAN testaamat.
Kysy lähimmältä Commodore-kauppiaalta.

commodore

Maahantuoja:
Oy PCI-Data Ab
Silmukkatie 2, PL 148, 65101 Vaasa Puhelin (961) 113 611

PELIMUSIIKIN TEKIJÄT

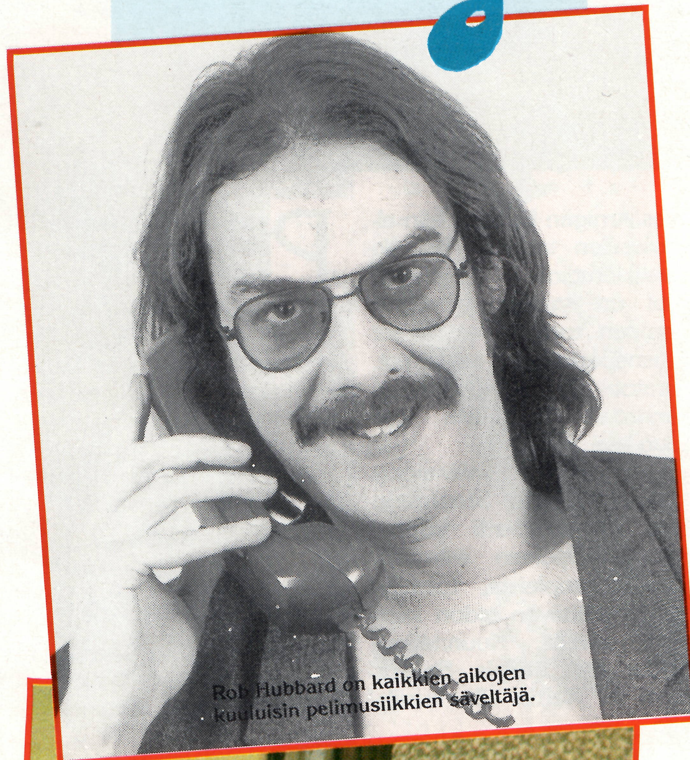
Ron Hubbard, Martin Galway, Gen Daglish ja uusin tulokas Maniacs of Noise ovat tunnettuja tietokonemuusikkoja, joiden aikaansaannokset soivat hittipelien taustalla luomassa oikeanlaista tunnelmaa. Kaikilla on yksi yhteinen tekijä: kuusnelonen.

JORI OLKKONEN

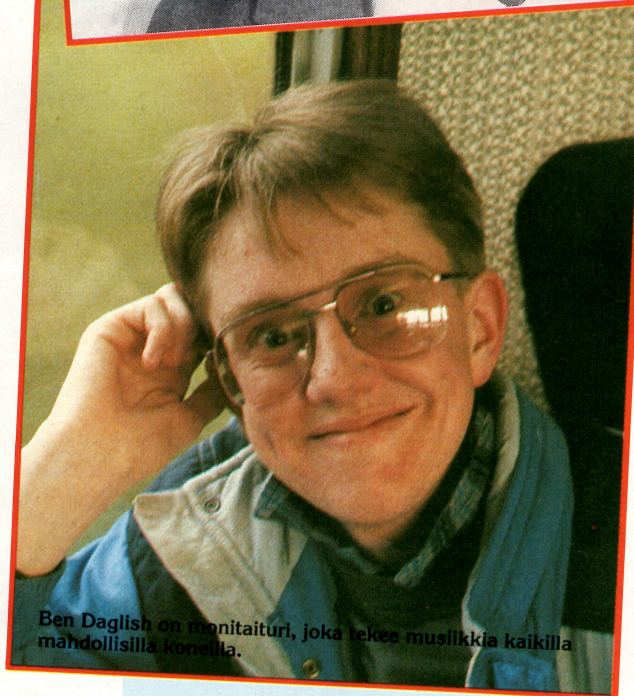
Kaikkien aikojen tunnetuin pelimusiikkien tekijä on eittämättä Rob Hubbard. Suurimman osan sävellyksistään hän on tehnyt kuusnelosella, ja kääntäen: suurin osa kuusnelosen parhaista biiseistä on Rob Hubbardin käsialaa. Hubbard on ollut vuosien saatossa varsin tuottelias mies. Peleissä hänen sävellyksiään on julkaistu pitkälle kolmatta sataa.

Rob Hubbardin salaisuutena on itse ohjelmoitu musiikkirutiini, joka oli aikoinaan kuusnelosen nopein ja helppokäyttöisin. Ennen kuusnelosta Hubbard sävelsi musiikkia syntikoilla ja soitti koskettimia yhtyeessä (jonka nimeä kukaan ei tiedä tai suostu kertomaan). Kun kuusnelosen musiikkitarjonta alkoi vilkastua, Hubbard oli nimi miltei jokaisen pelin alkuruudussa. Parhaita Hubbardin sävellyksiä löytyy kuusnelosen peleistä **Confuzion, International Karate, Master of Magic, Zoids, Lightforce, Spellbound, W.A.R., Sanxion, Delta**.... Luetteloa voisi jatkaa tuntitolkulla.

Rob Hubbard on viimeisten tietojen mukaan Electronic Artsin leivissä. Uusin Hubbardin sävellys löytyy suurta suosiota saaneesta Amigan pelistä **Populous**.



Rob Hubbard on kaikkien aikojen kuuluisin pelimusiikkien säveltäjä.



Ben Daglish on monitaituri, joka tekee musiikkia kaikilla mahdollisilla koneilla.

Martin Galway

Hubbardin sävellystyylistä melkoisesti poikkeavia teoksia teki Martin Galway. Hänen tavaramerkkinään olivat pitkät, huolellisesti viimeistellyt soundit, arpeggioiden loistelias käyttö ja rauhalliset teemat. Tästä loistavia esimerkkejä ovat **Parallaxin, Comic Bakeryn, Hyper Sportsin, Neverending Storyn** ja **Rambo II:n** alkumusiikit. Tarpeen vaatiessa Galway osaa tehdä myös rokkaavia tunnusmusiikkeja, **Mikie** ja **Yie-ar Kung-fu II** esimerkkeinä.

Useimmat Galwayn biisit eivät ole hänen omia sävellyksiään. Esimerkiksi Yie-ar Kung-fun teema on lainattu Jean-Michel Jarrelta (Magnetic Fields 4) ja Hyper Sportsin teema Vangelikselta (Chariots of Fire). Ja Neverending Storyn musiikki on tietenkin otettu alkuperäisestä elokuvasta.

Galwaysta ei ole vähään aikaan kuulunut yhtään mitään. Tiettävästi han tekee töitä on tällä hetkellä Sensible Softwaren poikien kanssa. Toivotaan, että tulosta syntyy pian.

Ben Daglish

Kolmas Hubbardin ja Galwayn aikoihin pinnalle noussut muusikko on Ben Daglish. Hänen ensimmäinen kappaleensa oli pelissä **Potty Pigeon**, ja sen jälkeen hän on tehnyt mahtavia sävellyksiä esimerkiksi peleihin **Loco** ja **Trap**. Hyvän ystävänsä peliguru **Tony Crowtherin** kanssa Daglish pisti pystyyn firman **We Music**, jonka nimiin kaverukset tekivät kymmeniä sävellyksiä. Kuusnelosella biisejä Daglish on tehnyt noin sata.

Daglish tekee musiikkia kaikilla mahdollisilla laitteilla, joista ääntä lähtee. Hän on tutkinut kuusnelosen lisäksi Atari ST:n, Amigan, Spectrumin ja Amstradin äänipiirejä. Lisäksi hänellä on kotona iso pino syntetisaattoreita, ja kaveripiirissä soittotaitoisia henkilöitä, joiden kanssa hänellä on silloin tällöin kunnon jamit.

Tällä hetkellä Daglish tekee töitä Gremlin Graphicsille. Viimeisimmät Daglishin hittimusiikit olivat peleissä **Pacmania** (Amiga) ja **Federation of Free Traders** (kaikki koneet). FOFTin ST-version mukana tulleella kasetilla ollut melodia oli myös Daglishin tuotoksia. Uusia

Daglishin musiikeilla varustettuja pelejä on luvassa rutkasti lähiaikoina.

Maniacs of Noise

Viimeisin kova sana kuusnelosen musiikkipuolella on hollantilainen ryhmä Maniacs of Noise. Sen jäsenet **Jeroen Tel** ja **Charles Deenen** ovat tehneet parin vuoden ajan todella hyvää työtä. Parhaat biisit löytyvät peleistä **Cybernoid, Hawkeye, Savage, Zamzara** ja **Alloyrun**. Kaikenkaikkiaan Maniacs of Noise on tehnyt viitisenkymmentä kuusnelosen pelimusiikkia.

Maniacs of Noise on viime aikoina tehnyt musiikkia kuusnelosen lisäksi myös Amigalle. Piakkoin julkaistavissa peleissä **Tusker, Mith, Slimbo's Quest, Strong Lord** ja **Onslaught** on näytteitä Jeroen Telin Amigan musiikkipiirien hallinnasta.

Ja sokerina pohjalla...

Edellä mainittujen lisäksi pelimusiikkeja eri koneille on tehnyt lukuisa joukko pienempiä yrittäjiä. **David Whittaker**, vanha virtuoosi kuusnelosen alkuajoilta on tehnyt esimerkiksi Amigan **Xenon**-pelissä olleen loistavan Heavy Metal -sovituksen. Whittaker tekee musiikkia Daglishin tapaan myös ST:llä ja Spectrumilla.

Amigan **Bionic Commandon** ja **LED Stormin** vaikuttavat alkumusiikit on tehnyt veljespari **Tim** ja **Mike Follin**. Heidän rutiininsa osaa käyttää erittäin sujuvasti kuusnelosesta tuttua arpeggio-tekniikkaa. Sanokaa minun sanoneen, että Follinin veljeksistä kuullaan vielä: Bionic Commandon mieleenjäävä teema on todella taidokkaasti toteutettu.

Saksalainen **Chris Huelsbeck** aloitti uransa tekemällä kuusneloseen laajalti tunnetun musiikkiohjelman **Soundmonitor**. Sen demobiisi Shades oli yhteen aikaan yksi parhaita kuusnelosen sävellyksiä. Chris on Amiga-puolella kunnostautunut tekemällä **R-Typeen** oivallisen latausmusiikin.

Paul van der Valk on



Martin Galwayn tavaramerkkinä ovat nautittavat pitkät soundit.

mies Amigan **Hybris**-pelin alkumusiikin takana. Mitä lie musiikkirutiinia käyttänyt, Paul on saanut Hybriksen teemaan todella massiiviset kuusnepamaiset arpeggiot, vibratot ja pulse-väännöt. Kannattaa kuunnella loppuun asti.

Exxos-firman vakinainen Amiga-muusikko **Stephanie Picq** on eksperttí kokoamaan kappaleen valmiista musiikkisampleista, tuloksena on yllättävän aidon kuuloisia säveliä. Kuunnelkaa vaikka itse **Purple Saturn Dayn** tai **Kultin** alkumusiikkeja.

Aikoja sitten muutamassa kuusnelosen pelissä vilahti tanskalaisen **Johannes Bjerregaardin** musiikkeja. Huhu kertoo, että hänestä ja kaveristaan **Kim Christensenistä** olisi nousemassa Maniacs of Noisen veroisia muusikoita Amiga- ja kuusnelkku-puolella. Toivokaamme parasta, sillä Bjerregaardin musiikkimaku ei ole lainkaan hassumpi.

Ja ruusuista kaunein on...

Pelimusiikkien arvosteleminen on melko epäkiitollista hommaa. Puolueettomasti on täysin mahdotonta sanoa mikä pelimusiikki on kaikkein paras, sillä yksi tykkää äidistä, toinen isoäidistä ja loput makkaralaatikosta.

Yllä olen luetellut eri koneille laadukkaita sävellyksiä, jotka kaikki aiheesta kiinnostuneet kuunnelkoot itse ja muodostakoot omat ranking-listansa. Omasta mielestäni kaikkien aikojen paras pelimusiikki on Rob Hubbardin **Zoids**. Piste.

Peleissä on usein mieleenjääviä musiikinpätkiä. Joissakin tapauksissa melodiat ovat niin iskeviä, että peli on pakko ladata kerta toisensa jälkeen. Eräskin tuttavani osti stereoihinsa ajastimen voidakseen herätä aamulla suosikkipelinsä alkumusiikkiin. Pelimusiikeilla onkin erittäin tärkeä tehtävä peliteollisuudessa.

Pelimusiikin tehtävä

Tietokonepeli on tarkoitettu käyttäjän viihdykkeeksi. Hyvä tietokonepeli on sellainen, johon on palattava aina uudestaan ja uudestaan. Pelin tunnelma syntyy pelin grafiikasta, peliä edeltävästä kertomuksesta ja pelissä olevista äänistä.

Pelimusiikin tehtävänä on parantaa pelin tasoa luomalla pelaajalle tietynlaisia tunnelmia ja mielikuvia. Hyvä pelimusiikki on sellainen, josta pelaaja saa pelin miljööseen sopivan tunnelman jopa näkemättä itse peliä.

Useimmat ihmiset muodostavat pelistä tietynlaisia mielikuvia alkumusiikin perusteella. Jos alkumusiikki on amatöörimäinen ja huonosti toteutettu voi peli jäädä ostamatta. Valitettavan usein peleissä on ihan hyvin toteutettu, mutta vääräntyyppinen alkumusiikki. Kuukauden kovimpaan räiskintäpeliin ei sovi iloinen kansanmusiikkisovitus.

Tyypillisessä pelissä on alkumusiikin lisäksi myös joukko muita musiikkeja. Kun pelin sankari kuolee, on paikalla tunnelmaa antamassa surullinen teema. Jos pelissä tapahtuu jotain merkittävää, kaiuttimista kajahtaa varoittava melodianpätkä. Kun peli on pelattu ja pelaaja pääsee kirjoittamaan nimensä high-score-listaan, musiikki luo tunnelman jonkinlaisesta voittamisesta. Tiukan pelin jälkeen rauhallinen ja iloinen musiikki on omiaan.

Viimeisenä porkkanana pelissä saattaa olla mahtava musiikki, jonka kuulee vasta silloin, kun peli on pelattu läpi. Tämä pitää osan pelaajista pelin ääressä, kunnes mysteeri on selvitetty.

Koneiden ominaisuudet

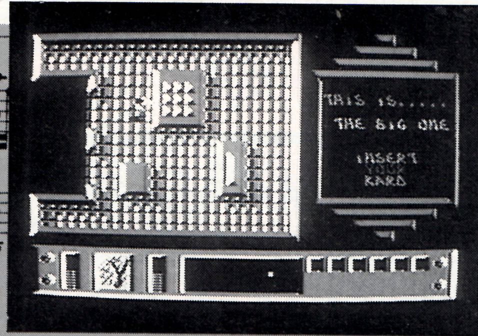
Kun tietokonepelit syntyivät joskus 70-luvulla, ei pelimusiikeista ollut hajuakaan. Tämä johtui siitä yksinkertaisesta syystä, että koneissa ei ollut ominaisuuksia äänen tuottamiseen. Ensimmäisissä kolikkopeleissä oli korkeintaan piip-äännähdys, jolla sai juuri ja juuri jonkinlaiset ääniefektit aikaiseksi. Onneksi koneet kehittyvät ja niissä alkoi olla ominaisuuksia myös musiikin tuottamiseen.

Commodoren VIC-20 oli jonkinlainen läpimurtaja pelimusiikkien alalla. VICin halpa hinta toi sen pelikoneeksi yhä useampaan kotiin. Ääniominaisuudet olivat nykyihmisen kannalta katsottuna todella surkeat, mutta tuo-



MUSIIKKI PELIN MUKAAN





hon aikaan kolme äänigeneraattoria oli kova sana. VICin laitekannan kasvaessa pelejä kehiteltiin koko ajan lisää ja niiden mukana syntyi myös pelimusiikkien aikakausi.

VICin seuraaja Commodore 64 oli suuren yleisön mielestä uraauurtava aina alan ammattilehtiä myöten. Halpaan hintaansa nähden siinä oli todella mahtavat musiikkiominaisuudet: kolme äänikanavaa, ADSR-rekisterit, neljä aaltomuotoa ja filtterit. Eniten pelimusiikkeja maailmassa onkin tehty juuri kuusneloselle.

Amigan saapuessa markkinoille oli taas yhden vallankumouksen aika. Tähän asti pelikoneissa oli perinteisesti käytetty analogista äänenmuodostusta. Amigan digitaalinen äänijärjestelmä avasi pelimusiikkien ja ääniefektien uuden aikakauden. Alusten räjähdykset ja muut efektit voitiin digitoida suoraan luonnosta, enää ei tarvinnut pakertaa päivätolkulla saadakseen aikaan edes vähän luonnonmukaisia muistuttavia ääniä. Lisäksi Amigan äänissä ei enää ole niin paljon häiriöitä ja kohinaa, kuin aikaisemmissa koneissa. Amigan ääniominaisuuksia voidaan studiotekniikalla varsin hyvin hyödyntää muiden laitteiden ohella vaikkapa äänilevyn tekemiseen.

Commodoren kilpailija Atari on aina ollut askeleen jäljessä koneiden musiikkiominaisuuksien kehittämisessä. Kuusnelosta vastaava Atari 800 oli VICin tasolla, ja Amigan kilpailija Atari ST on jäänyt kuusnelosen tasolle. Tämän vuoksi Atarista ei paljonkaan kuule puhuttavan pelimusiikkien yhteydessä. Kaikki parhaat sävelmät on tehty kuusnelosella tai Amigalla.

Atarilla on kuitenkin yksi etu Commodoren koneisiin nähden. Eräs keino tehdä pelimusiikkia on nimittäin MIDI-liitäntä, joka Atari ST:ssä on vakiona. Tietokone dumppaa nuotit MIDIn kautta ulkoisille syntetisaattoreille, ja äänen laatu on suoraan levylle kelpaavaa. Vastapainoksi syntetisaattorien kalleus ja eri mallien eroavaisuudet tuovat kuvaan mukaan haittatekijöitä: kaikilla käyttäjillä ei ole syntetisaattoreita ja ne, jotka sellaisen omistavat joutuvat tappelemaan saadakseen äänet säädettyä kohdalleen. Sierran ST:lle julkaisemissa seikkailupeleissä on MIDI-musiikkia jo näkynytkin, mutta Amiga nuolee edelleen näppejään.

Seuraavana kehityksen askelilla ovat luultavasti vuorossa 'oikean' musiikin tekemisessä käytetyt äänipiirit. Konixin uusimmassa pelikonsolissa on jo käytetty kymmenkanavaista stereoääntä tuottavaa piiriä. Tulevaisuuden mikroissa lienee jo niin hyvät äänipiirit, että pelimusiikit voi surutta äänittää kasetille ja pienellä studiotyöskentelyllä vaikkapa CD-levylle julkaisemista varten.

Pelimusiikkien tekeminen

Musiikki miellyttää, mutta monikaan ei tule ajatelleeksi, kuinka suuren vaivan tietokonemuusikko näkee saadakseen kappaleesta hyvän. Sävellysprosessi sinällään on aivan sama riippumatta siitä, sävelletäänkö musiikkia koneella vai rockbändillä. Tietokonemuusikon täytyy lisäksi osata sovittaa soundit sopivaksi tietylle koneelle ja sen takia hänen täytyy tuntea eri koneiden ominaisuudet hyvin. Soundien etsimisessä ja valitsemisessa onkin tietokonemuusikon suurin työ.

Pelimusiikkia tehtäessä täytyy ottaa huomioon myös pelin laatu. Parhaiten sävelmän saa onnistumaan silloin, kun pelin ohjelmoija kertoo muusikolle minkälaisesta pelistä on kyse. Parhaassa tapauksessa säveltäjä saa pelistä demoversion, jota pelaamalla voi virittäytyä oikeaan tunnelmaan oikeanlaisen musiikin aikaansaamiseksi.

Usein päätoiminen tietokonemuusikko joutuu eläkkeen tekemään töitä niska limassa kellon ympäri. Sävellyksistä maksettava palkkio riippuu tietenkin muusikon kyvyistä ja kuuluisuudesta, mutta on useimmissa tapauksissa kuitenkin aivan liian pieni. Lisäksi säveltäminen on henkisesti erittäin raskasta. Koko ajan täytyy luoda uutta, keksiä ihmeellisiä soundeja, raivata ohjelmasta tilaa... Ja se rasittaa.

Oleellinen osa pelimusiikkien teossa on työväline, jolla musiikit tehdään eli musiikkieditori. Hyvä musiikkieditori on sellainen, että säveltäjän ei tarvitse kiinnittää sen käyttöön erityisempää huomiota. Kaikkien toimintojen on oltava niin automaattisia, että ajatukset jäävät säveltämiselle. Musiikin laatu riippuu pitkälti käytetystä editorista. Useimmat muusikot ovat ohjelmoineet itse omat editorinsa saadakseen aikaan juuri sellaisen soundin, joka miellyttää. Harjaantunut kuuntelija voi soundien perusteella suoralta kädeltä sanoa kuka musiikin on tehnyt.

Loistava musiikkieditori ei tietenkään tee muusikosta vielä mestaria. Tärkein osa on säveltämisen lahja. Tietokonemusiikin, niin kuin kaiken muunkin musiikin teossa auttaa huomattavasti soittotaito. Parhaat kuusnelos- ja Amiga-muusikot soittavatkin itse jotain instrumenttia, useimmiten pianoa tai kitaraa. Tietokoneella voi tehdä musiikkia osaamatta soittaa mitään, mutta musiikin kiemurat ovat paljon selkeämmät sellaiselle henkilölle, joka on opiskellut musiikkia ja osaa sitä itsekin jollain instrumentilla tuottaa.



SUPER MARIO -VELJEKSET ja

NINTENDO TV-PELIT

VALLOITTAVAT MAAILMAN

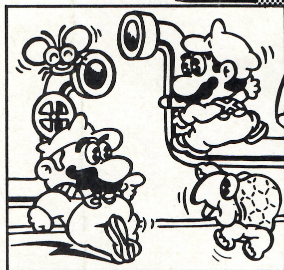




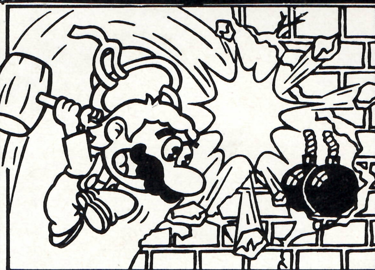
Nintendo®

Keskusyksikkö on koko Nintendon sydän. Mukana tulevat kaikki tarpeelliset johdot ja käyttöohjeet. Kasetteja ei tarvitse ladata vaan voit aloittaa pelaamisen heti.

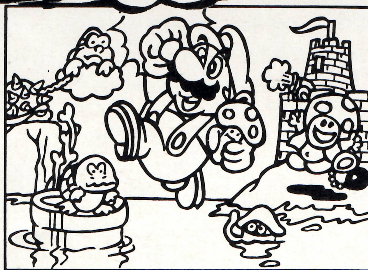
Jo yli 150.000 ruotsalaista perhettä on siirtynyt Nintendon kuningaskuntaan. He ovat valinneet maailman suosituimman ja parhaimman tv-pelin. Liity Sinäkin Super Marion ja Zeldan seuraan.
Seikkailun lomassa voit myös pelata muita Nintendon koko perheen pelejä. TENNIS, GOLF, JÄÄKIEKKO tai vaikkapa JALKAPALLO ovat urheilupelejä, joiden parissa viihtyy koko perhe! Voit myös hankkia erilaisia jännittäviä lisävarusteita kuten Zapper-valopistoolin tai vaikkapa hyppymaton. Mene siis lähimpään radioliikkeeseen, tavarataloon, kirjakauppaan tai leluliikkeeseen ja totea Nintendon ylivoima itse.



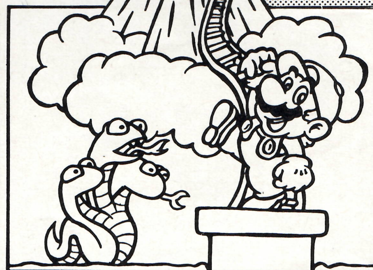
Original Mario Bros
Alkuperäinen ja ensimmäinen Mario-peli. Mario ja velipoika Luigi valloittavassa vauhdissa. Peliä voi pelata kaksi pelaajaa yhtä aikaa.



Wrecking crew
Mario ja Luigi purkufirman ykkösmiehinä. Veljesten tehtävänä on purkaa 99 eri rakennusta. Kiusana on erilaiset ötökät ja jatkuva kiire. Voit myös itse suunnitella purettavia taloja.



Super Mario Bros
Maailman suosituin ja eniten ostettu tv-peli. Marion tehtävänä on pelastaa prinsessa, mutta matka kulkee halki monien vaarojen ja vaarallisten maiden. Hiuksia nostattavaa jännitystä – vatsan pohjaa kutittavaa vauhtia!



Super Mario
Prinsessa on pelastettu. Mario, Luigi ja Toad yhdessä pronsessan kanssa seikkailussa, jossa mielikuvitus ei lopu kesken. Voit valita neljästä eri hahmosta jokaiseen maailmaan parhaiten sopivan sankarin.

Liity Nintendo-kerhoon!
Nintendo-kerho on jo aloittanut toimintansa myös Suomessa. Jäsenenä saat ensimmäisenä tietoa uusista peleistä, salaisia peliohjeita ja muuta tärkeää tietoa. Kerhon jäsenyys on ilmainen. Saat kuusi kerholehteä vuosittain suoraan kotiisi.



KYLLÄ KIITOS!
Haluan liittyä Nintendo-kerhoon ilmaiseksi.
Nimi ______________________
Osoite ______________________
Postinro ja -toimipaikka ______________________
______________________ Ikä ____

Postita kuponki osoitteella: Funente Oy, Nintendo-kerho, Särkiniementie 5, 00210 Helsinki. Täytä kuponki tekstaamalla.



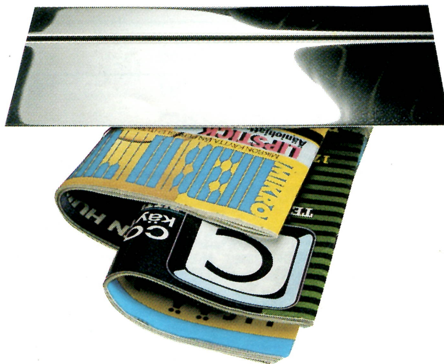
Tilaa MikroBitti ja C=lehti! Saat tuplasti tietoa säästötilaushintaan.



MikroBITTI ja C=lehti – tuhti tietopaketti Commodore-käyttäjälle!

MikroBITTI on mikroharrastajan ykköslehti Suomessa – se syventää tietojasi ja taitojasi. MikroBITTI tekee Sinusta todellisen mikroasiantuntijan. C=lehti kertoo vain Commodoresta! Se on commodoristin merkkikohtainen erikoislehti, joka käsittelee C-64:ää, C-128:aa ja Amigaa.

Kun tilaat sekä MikroBITIN että C=lehden nyt, hyödyt 40 mk!



Tilaa nyt!

MikroBITTI ja C=lehti yhdessä muodostavat Commodore-mikrojen harrastajan täydellisen tietopaketin.

tesi aina ensimmäis-
kiinnostavina. Tiedät

svaihtoehtoa,
ästötilauksena:

nk

in 98 mk

tietoa, jota saat MikroBitista. C=lehti käsittelee Kuusnelosta ja Amigaa, niiden oheislaitteita, ohjelmia ja hyötykäyttöä. Pelit ovat erityisen hyvin esillä joka numerossa.

Tilaa nyt molemmat tai täydennä entistä tilaustasi toisella lehdellä, edullisesti jatkuvaan

Tee ripeä ratkaisu — soita Tilaajapalveluumme, puh. (90) 120 670.

ERIKOISLEHDET OY
TECNOPRESS



JUKKA O. KAUPPINEN

KOKOELMIEN PARHAAT PLÄJÄYKSET 1989

Kuluva vuosi on ollut reipasta aikaa softataloille, jotka ovat julkaisseet suuren määrän erilaisia vanhoja pelejä uudelleen. Osan budjettipeleinä, osan muuten vain ja suurimman osan kokoelmissa. Kaikkia ilmestyneitä kokoelmia ei tässä ole, mutta eteen sattuneet kylläkin.

Kokoelmien kuningas U.S. Gold on pitänyt asemansa vakaana. Ilmestyneistä kokoelmista lähes joka toisen kannesta on löytynyt heidän logonsa. Ilmestymistiheys ei kuitenkaan ole ainoa plussa, kokoelmien sisältämät pelit ovat huomattavan korkeatasoisia ja pärjäävät reippaasti muiden vastaaville.

Jenkkikullan loimua

U.S. Gold ansaitsee vuoden parhaimman kokoelman kunniamerkin teoksestaan **History in The Making**. Se sisältää useita vanhoja, jo klassikon maineen ansainneita pelejä sekä uudempia, enemmän tai vähemmän hyviä tuotteita.

Klassikon maineen ansaitsevat muun muassa **Leaderboard**, upea golf-simulaatio jota pelaa vieläkin, **Bruce Lee**, kaukaa historian uumenista kömpivä karatepelien esi-isä, jonka parissa tuli vietettyä paljon aikaa "silloin joskus" ja **Spy Hunter**, joka oli aikoinaan kova shoot'em-up-hitti. Sinänsä huvittavaa, että Amiga-versio on huonompi kuin 64:n vastaava.

Mainitsemisen arvoisia klassikoita ovat myös **Beach-Head I & II**, **Raid over Moscow**, joka sai eduskunnan hämmennyksiin, ikivihreä seikkailu **Impossible Mission**, aikoinaan parhain moottoripyöräkilpa **Super Cycle** sekä tietysti **Gauntlet**.

Muita vähemmän historiallisia tuotteita ovat **World Games, Infiltrator, Road Runner** ja **Goonies**. Valitettavasti kaksi rupuakin löytyy: **Express Raider** ja **Kung Fu Master**.

Päällekkäisiä julkaisuja

Hieman päällekkäin edellisen kanssa menevät **Leaderboard Par 4** ja **Arcade Force Four**. Ensinmainittu sisältää neljä eri versiota Leaderboardista, eli **Leaderboard, Leaderboard Tournament, Leaderboard Executive Edition** ja **World Class Leaderboard**. Arcade Force 4 puolestaan sisältää **Gauntlet & The Deeper Dungeonsin, Road Runnerin, Indiana Jones & The Temple of Doomin** ja **Metrocrossin**. Tuttua? Aivan kuin pari olisi jo mainittu. Gauntlet & Tööttöpeli olivat jo History in The Makingissä, eli tämä todistaa ettei rahanhimolla ole rajoja. Mikä hauskempaa kuin pistää samat pelit monelle kokoelmalle: aina joku kuitenkin ostaa.

Plussaa Gauntletin kohdalla antaa kuitenkin Deeper Dungeonsin olemassaolo, sillä lisäluolastot ovat aina tervetulleita. Uudet tulokkaat Indy ja Metrocross heittävät melko kuopan tasoon: Indy on surkea versio kehnosta filmistä eikä Metrocross voi kehua muulla kuin mainosteksteillään.

Mahtipontisimpia U.S. Goldin kokoelmia on eittämättä eepos **Gold, Silver, Bronze**, mikä pyrkinee olemaan merkkipylväs urheilun alalla: kokonaiset 23 urheilulajia. Eritellen: **Summer Games I & II + Winter Games**. Heti perään kannattaa mainita **Zzap Sizzler Collection 1**, joka sisältää puuttuvan renkaan **California Gamesin** ja

superhittejä kuten **Bionic Commandon, Drop Zonen, Impossible Mission II:n** ja **Solomon's Keyn**. Toisin sanoen kahdella kokoelmalla ranne kipsiin (urheilun iloisia seurauksia). Jälkimmäisen kokoelman peleissä ei pahemmin itkemistä ole, mitä nyt ihmetyttää Drop Zonen mukaan tunkeminen.

Lisää samoja pelejä toisilta kokoelmilta löytyy **Summertime Specialsista. Solomon's Key** ja **W.C. Leaderboard** ehtivät jo aiemmin pölähtää esiin — Leaderboard jo ties kuinka monennen kerran — mutta 'uusia' nimiä ovat nyt **Bravestarr, Captain America, Trantor** ja **Rygar**.

Bravestarr elvyttää Villin Lännen traditioita uuden tekniikan kera, tulos vain kangertelee pahasti. Pari näppärääkin ideaa kieltämättä on, paha vain että siihen se jääkin. Captain America jatkaa Bravestarrin jälkiä, jälleen kaikki riippuu vain sinusta. Kyllähän maailman pelastaisi mielellään vaikka kuinka monesti, jos pelattavuutta olisi edes himppu. Trantor on puolestaan hieman uudempi platform-tyylinen seikkailu, jota kyllä hankaa aikansa. Parempi ainakin kuin edellämainitut. Kaiken huippu on Rygar joka lukeutuu samaan kastiin kuin C. Americakin: huono kuin taivas.

Nimensä veroinen?

Jos Elite julkaisisi nimensä veroisia kokoelmia tai kansitekstit vastaisivat sisältöä, niin olisi mairea olo. Totuus on kuitenkin toinen. Ansioksi on silti luettava, että Elite on niitä harvoja, joka on julkaissut kokoelmia 16-bittisille.

The Story So Far (TSSF) vol. 2 ja **4** ovat vanhoille tutuille 8-bittisille. Vol 2:sta löytää **Space Harrierin, Live'n Let Dien, Overlanderin, Beyond The Ice Palacen** ja **Hopping Madin**. Päivän sana: Space Harrier on surkea väännös arcadesta, Elä ja anna kuolla on yhtä huono versio elokuvasta, Beyond... surkea räpellys muuten vaan mutta Overlanderissa on jo jotain pientä itua. Hopping Madissa pompitaan palloilla varoen kaktuksia.

TSSF vol 4:stä löytää taasen seuraavat: **Ghostbusters, Aliens, Wonder Boy, Eidolon, Back to The Future** ja kaiken huipuksi **Quartet**. Puhdasta roskaa ovat Ghostbusters, Quartet ja Wonderboy. Ghostbusters oli joskus hittikin lähinnä vain nimensä ja musiikkinsa takia, Quartetin tai Wonderboyn saadessa aikaan vain räkänaurut. Aliens on jo hieman parempi joka suhteessa, kuten Eidolonkin mutta Back to The Futuresta on paha sanoa paljoa. Jotkut pitävät, toiset eivät mutta tulipahan pelattua.

16-bittisille löytyvät **Vol.1** ja **3**, joista ykkönen on imenyt **Ikari Warriorsin, Buggy Boyn, Beyond The Ice Palacen** ja **Battleshipsin**. Ikari ei ole pettymys, päinastoin jos löytyy kaveri avuksi. Buggy Boyssa ajellaan rantakirpulla, mutta muuten kyseessä on melko normaali autopeli. Beyondista on jo kerrottu aiemmin, mutta Battleships on jo melko hauska tuote ja paras tällä kokoelmalla.

TSSF vol 3:lta löytyy melkein legendaa: **Space Harrier, Live'n Let Die, Bombjack** ja **Thundercats**. Samaa vanhaa roskaa ST-Amigalle, erona vain hienoiset erot toteutuksessa. Space Harrier pesee kuusnepan miten vaan kuten Bondkin, kun taas Bombjack on hauskempi 64:llä. Thundercats on yhtä huono kaikilla koneilla.

Valtameren korinaa

Kokoelmien tuottajana Ocean on menestynyt melko reippaasti, välillä jopa päihittänyt U.S.Goldin. Tasosta voidaan kyllä väitellä.

Special Actionilta pullahtaa avatessa **Driller, Captain Blood, The Vindicator, Daley Thompson's Olympic Challenge** ja **SDI**. Ainoa hyvä on Driller, ja senkin niin nopeus kuin pelattavuus ovat C-64:llä kyseenalaiset. Captain Bloodia ja Daley Thompsonia hetken pelaa mutta siihen se jääkin. Vindicator ja SDI eivät yllä edes edellisten tasolle.

The In Crowd lienee Oceanin menestyksekkäin kokoelma päätellen sen listasijoituksista. Sisältö koostuu kahdeksasta enemmän tai vähemmän menestyksekkäästä pelistä jotka ovat **Platoon, Barbarian, Combat School, Gryzor, Target Renegade, Predator, Last Ninja** ja **Karnov**. Karnovista ja Renegadesta ei voi sanoa mitään hyvää, mutta kaikki muut ovat melko hyviä ja pelattavia. Etenkin Barbarian ja Predator ansaitsevat erityismaininnan.

Kauko-Idän halpatuontia

Imaginelta eteen on sattunut yksi kokoelma, jolla on Konamilta tehtyjä arcadeväännöksiä. Nimi onkin sattuvasti **Konami's Arcade Collection**, ja irvokkaat yritykset kääntää arcadeja kuusnepalle ovat **Jail Break, Yie Ar kung Fu I & II, Ping Pong, Mikie, Jackal, Shao-Lin's Road** ja hieman pelattavia **Nemesis** ja **Hypersports**. Ainoa todella hyvä ja vieläkin pelattava on **Green Beret**, joten unohtakaa koko roska.

Tähtiä taivaalta

Hämärä ja outo nimike Gremliniltä on salaperäinen 'Star Games', joka on julkaissut lukuisia 'Ace'-kokoelmia pelityyppien "parhaimmistosta".

Flight Ace koostuu kuudesta lentokonesimulaattorista, joista puhdasverisiä lentosimuja ovat **Ace, Spitfire 40, Strike Force Harrier** ja **Tomahawk. Advanced Tactical Fighter** ei ole niinkään simulaattori, vaan enemmän puoliverinen sekoitus simusta ja arcadesta. **Air Traffic Control** on puolestaan joukon musta lammas, joka tuo pelaajan ulottuville koko lennonjohdon "jännityksen".

Ace ja ATC, melkein myös S.F. Harrier, ovat pelattavuudeltaan ja kiinnostavuudeltaan erinomaisia. Sitä vastoin lopuista voidaan olla monta mieltä. Spitfire oli olevinaan hyväkin simu joskus, mutta kun sitä koetti pelata ei kauan reset viipynyt. Älytön kontrollisysteemi on kenties pahinta. Tomahawk on totaalinen epäonnistuminen muuten vain, enkä paljoa kommentoi Air Trafficiakaan.

Space Ace väittää sisältävänsä seitsemän parasta avaruuspeliä, vaan kuinkas lienee? **Cybernoid** on ehdottomasti parhaimpia shoot'em-uppeja, mutta jos joku sellaisiksi väittää **Venom Strikes Backia, Northstaria, Zynapsia, Trantoria** tai **Exolonia** niin ruuvit ovat pahasti löysällä. **Xeviousia** sentään hetken pelaakin.

Karate Acelta pöllähtää läjä karjuvia karatekoja eli "maailman seitsemän parhainta taistelupeliä". Kun olisikin niin... **Exploding Fist** ja **Avenger** ovat melko hyviä, ja **Bruce Lee** on todellinen klassikko, mutta muista voidaan olla monta mieltä. **Samurai Trilogy** ja **Uchi Mata** olivat hyvin toteutettuja ja näyttäviä. Edellinen kaatuu yleiseen surkeuteensa, jälkimmäinen liikkeiden vaikeuteen ja manuaalin lyhyyteen. Vain pari liikettä on selostettu, loput saa arvata. **Kung Fu Masterin** ja **Way of the Tigerin** toteutus klikkaa niin pahasti joka kohdassa, että on nykyään sellaista ei heti usko. Toisaalta onko nykypelienkään taso niin korkea?

Star Games on julkaissut myös ainakin kolme kokoelmaa yhteisnimikkeellä **10 Great Games X**. Vain kolmonen on sattunut eteen, eikä se hullumpi olekaan. Vain kolme rupua on joukkoon sattunut, ja muut ovatkin jo melko hyvää tasoa. Nämä kolme alemman kastin jäsentä ovat **Alley Kat, Last Mission** ja **Iridis Alpha**. Siitä ylemmälle tasolle yltävät **Eagles, Rana Rama, Firelord** ja **10th Frame**, kukin oman tyylinsä mukaan melko näppäriä tuotteita. Todellisia huippuja kuitenkin ovat **Fighter Pilot, Leaderboard** ja **Rebounder**. FP:tä pelaa vieläkin, jos ei muuten niin ainakin muistojen verestämiseksi. Eikä Rebounder edeltäjästään jää pomppuakaan jälkeen.

Epilogi

Maailmassa on monta ihmeellistä asiaa, ja kokoelmat ovat yksi niistä. Niistä saa helposti tarpeekseen, mutta toisaalta ne ovat edullinen tapa saada useita pelejä halvalla. MOT.

SIENIPILVIEN VARJOSSA

Öisin monikin herkempi ihminen tuijottaa kattoa ja pelkää päivää, jolloin erikoisenmuotoisia pilviä nousee kuin sieniä sateella. Karski pelimies tuijottaa myös kattoa, mutta siinä toivossa että näkisi saman binaarimuodossa. Siksipä tarkastelemme kolmanteen maailmansotaan pohjautuvia pelejä ennenkuin on liian myöhäistä.

NIKO NIRVI

Miksi yleensä vääntää peli niin hirveästä aiheesta kuin kolmas maailmansota? Pääviehätys on tietysti mahdollisuus räpeltää nykyaikaisilla teknoaseilla. HUD-näyttöjä, ydinaseita, tankkipataljoonia, Stealth-hävittäjiä...Jukra! Hi-tech on pelin nimi.

Eurooppa sodan jaloissa

Syystä tai toisesta kolmas maailmansota ei ole kiinnostanut strategiaohjelmoijia lainkaan samassa määrin kuin se toinen tai Amerikan sisällissota. Mikä vielä valitettavampaa, päällisin puolin nekin vähät näyttävät edellämainituilta: Ydinaseiden käyttö on täysin hylätty. Tällaisia klassisia strategiapelejä ovat SSI:n **Baltic 1985**, **Norway 1985** ja **RDF 1985**. Sensijaan SSI:n upouusi **Red Lightning** kuulemma antaa mahdollisuuden käyttää Stealth-koneitakin.

Kaikki strategiapelit eivät luojan kiitos sisällä ydinaserajoituksia. Henkilökohtainen sotapelisuosikkini **Nato Commander** (Microprose) antaa mahdollisuuden paiskia Varsovan poikia taktisilla ydinaseilla, kunhan NATOn ylipäällikkö vain antaa luvan. Nato Commander on muutenkin suositeltava, sillä se on helppo oppia, nopealiikkeinen ja outoa tyydytystä tuottava. Jos sitä vielä jostain saa.

Taktisilla ydinaseilla saa mellastaa PSS:n syystä tai toisesta erittäin suositussa **Theatre Europessa**. Tämä onkin pelin ainoa positiivinen puoli lukuunottamatta vetäviä lisiä, kuten ydiniskun näyttöä. Strategiapelinä TE tarjoaa yhtä paljon huvia kuin yhdeksän ruudun ristinolla, sillä siirrettävät yksiköt ovat sellaista armeijakokoa. 16-bittinen päivitysversio on ilmestynyt nimellä **Conflict Europe**, ja sen pitäisi olla edeltäjäänsä laajempi. Suosion syynä lienee arcade-elementtien lisääminen ja hyvä toteutustyyli.

Pinnan alla kuohuu

Täysimittaisia konfliktejа ratkotaan merelläkin. Terroristien isku Neuvostoliiton suurimpaan öljyjalostamoon pakottaa Venäjän karhun hakemaan öljyä ulkomailta, ja hupsis! Eipä aikakaan kun kolmas maailmansota on käynnissä. Tämä tapahtuu onneksi vain Tom Clancyn kirjoittamassa **Red Storm Risingissa** (suomeksi nimellä Myrsky nousee). Vetävästi kirjoitettu nykyteknologiaa tihkuva kirja kääntyi peliksi Microprosen hyppysissä, joka pisti kuitenkin pelin pyörimään pinnan alla.

Pelaaja ohjaa nykyaikaista taistelusukellusvenettä, ja hänen menestyksensä erilaisissa tehtävissä vaikuttaa suoraan sodan kulkuun. Peli on tuttua Microprose-tasoa eli erittäin hyvä. Pinnan alla liikkuu myös Electronic Artsin **688 Attack Sub**, jossa voi myös leikkiä olevansa neukkukapteeni.

Jos kalojen katselu silmästä silmään ei kiinnosta, niin Lucasfilm päästä pelaajan pinnalle riehumaan. **PHM Pegasus**, jossa ohjataan taistelukantosiipialusta, on vielä pikkuisen rajoittunut, mutta paljolti samantyyppinen **Strike Fleet** vetää vertoja jo Microprosen tuotteille. Strike Fleetissä pääsee komentamaan vaihtelevan kokoisia laivaosastoja vaihtelevissa skenaarioissa, joissa osassa on kolmas maailmansota käynnissä.

Ilmojen miehet

Ilmassa käydäänkin sitten sotaa monella rintamalla. Unohtakaamme kuitenkin suurin osa simuista ja keskitytään vain niihin, joissa käydään S.O.T.A.A.

Spectrum Holobyten **F-16 Falcon** tarjoaa sarjan erilaisia tehtäviä ilman sen ihmeellisempää yhteensitovaa tekijää. Rakoon tunki Digital Integration **F-16 Combat Pilotillaan**, jossa on täysimittainen taistelu maahantunkeutujaa vastaan sekä mahdollisuus ohjata viiden Falconin laivuetta. Typerä karsintamenettely valitettavasti aiheuttaa sen, että harva bittilentäjä koko hienoa kampanjaa koskaan näkee. Holobyten **Falcon Mission Disk 1** eli lisälevy Falconiin luokin tästä mestariteoksesta jännittävän version. Siinä yksinäinen Falcon etulinjalla sijaitsevalla kentällä yrittää pysäyttää vihollisen kaikkien tehtävien liittyessä kampan-

jaan. Kahina valitettavasti tuntuu enemmän abstraktiselta kuin maailmansodan sivunäytökseltä.

Microprose puolestaan tarjoaa huolimattoman militaristisesti lähes joka simussaan siivun kolmatta maailmansotaa. Taisteluhelikopterisimulaattorissa **Gunship** yritetään pysäyttää Punainen armeija. Puute tässä jo klassisessa simussa on taistelulentokoneiden puuttuminen, mutta MI-24 Hindit yrittävät kyllä parhaansa.

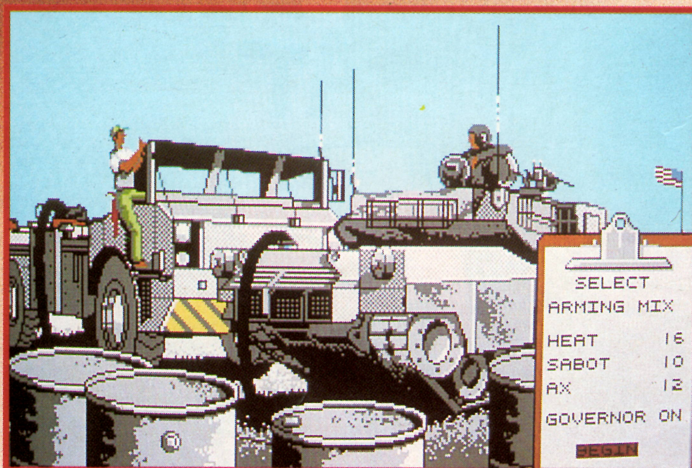
Enemmän salakähmäluonteille sopivat **Project: Stealth Fighter** ja 16-bittiversio **F-19 Stealth Fighter**. F-19 on tutkalle näkymätön kone, jota käytetään kommandoiskuihin vihollislinjojen taa sekä tietysti tiedusteluun. Surku sinänsä, F-19-tyyppistä konetta ei ole eikä tule. F-177 on Yhdysvaltain Stealth-koneen nimi, ja sen ainoa käyttötarkoitus on tiedustelu. EOA:n tuleva **F-117 Aggressor** tosin tarjonnee erilaista näkemystä. **Stealth Mission** on Sublogicin näkemys asiasta.

Vastailmestynyt **F-15 II** tarjoaa konventionaalista ilmasota/pommituskombinatiota, ja tulevaisuuden nimistä kannattaa pitää mielessä Oceanin **F-29 Retaliator** ja Activisionin **Bomber**.

Tähtien Sota eli ydinkärkiohjusten tuhoaminen avaruudessa on innostanut paria pelintekijää. Cinemawaren **SDI** ohitetaan maininnalla, koska se on yhtä realistinen kuin vihreä sika. Activisionin **High Frontierissa** sen sijaan pääsee ensin suunnittelemaan oman Tähtien Sota -ohjelmansa ja kivaksi lopuksi vielä testaamaan miten hyvin se toimii. Ei yleensä kovin hyvin. Sarjaan 'enpä ole pelannut' kuuluu Martechin **Armageddon Man**, joka liikkuu opsapuileen samoissa sfääreissä.

Telaketjupolttajat

Maalla jyristävät tankit. Tällä hetkellä näyttääkin siltä, että tankkisimulaattorit ovat seuraava muotiaalto, sillä sellainen on tullut tai tulossa lähes jokaiselta simufirmalta. Jo ilmestyneisiin kuuluvat



Abrams Battle Tank.



Gunship.



688 Attack Sub.

Electronic Artsin **Abrams Battle Tank** ja Accoladen **Steel Thunder**. Valitettavasti kumpikaan ei oikein jaksa innostaa.

Tulossa on kuitenkin Spectrum Holobyten **Tank** ja Microprosen tankkisimu, jonka tämähetkinen nimiversio on **Tank Platoon**. Vähemmän on kummastakaan etukäteistietoja herunut, mutta se vähä kuulostaa lupaavalta. Tank Platoonissa pitäisi päästä ohjaamaan neljän—viiden tankin ryhmää ja ohjelmoijana toimii tuttu ryhmä Realtime Software. Erikoisominaisuuksiin kuuluu taisteluhelikopterin tai suihkuhävittäjän tilaaminen tulitukea antamaan.

Tank kuulemma menee askeleen pitemmälle. Ensinnäkin SH väittää, että heidän maastonsa ei koostu pyramidivuorista, vaan Virus-tyyppisestä maastosta. Toiseksi Tankissa pitäisi olla mahdollisuus kytkeytyä toiseen koneeseen kaksintankkeilua varten, ja jopa Falconiin, jolloin kakkospelaaja voi suojata toisen pelaajan tankkia ilmasta käsin (tai sitten poksauttaa Maverickilla). Spectrum Holobyte suunnittelee Electronic Battlefield-sarjaa, jonka erityyppiset simut siis saisi linkattua toisiinsa.

Puutteita

Millainen on kuva, jonka pelit kolmannesta maailmansodasta välittävät? Itseasiassa muutamaa poikkeusta lukuunottamatta varsin leppoisan. Strategiapeleissä ei huomioida todennäköisten pakolaislaumojen aiheuttamia ongelmia, ydinaseiden käytöstä johtuvaa säteilyä ei tunnu olevan olemassakaan ja muuta sellaista pientä. Lentosimuista vain Gunshipissä on mahdollisuus röpöttää miesyksikköjä, muut tuntuvat olettavan, että sotaa käydään robottiasein.

Vaikeaahan se tietysti on, kun ennakkotapaus kolmannesta maailmansodasta puuttuu. Ja jos sellainen saadaan ei pelejä varmasti sitten enää tulekaan, kun elektromagneettinen pulssi tuhoaa kaikki tietokoneet.

PD&D

ILMAISTEN ROOLIPELIEN PARHAAT



Yhteistä PD-roolipeleille on yleensä se, että ne toteutettu merkkigrafiikalla. Syynä on tietysti ohjelmoinnin kehtona toiminut isokoneympäristö. Onneksi jokainen peli kompensoi graafiseen karuutensa upealla pelattavuudella ja rikkaalla sisällöllä. Pelejä myös pelataan samalla tavalla ja pintapuolisella tasolla ne näyttävät tarjoavan saman pelin eri paketissa.

Viime Pelikirjassa kajottiin PD-peleihin ja lukijoiden kiinnostus oli suuri. Siispä tällä kertaa jättireportaasi parhaista PD-roolipelistä, jotka ilmaisuudestaan huolimatta eivät mitään rupupelejä ole.

TERO VALKONEN

Larn: Tytär vaarassa

Tytär on sairastunut ja vain luolien syvimmästä kolkasta löytyvä lääke voi lapsen parantaa. Aikakin alkaa olla jo vähissä, eli jotain pitäisi tehdä ja äkkiä. Pelin nimi on Larn ja henki siis pelastustehtävä.

Larn on ehkä kaikkein suppein ja helpoin PD-roolipeli, mutta sen ei saa antaa hämätä. Larnin loitsusysteemi esimerkiksi on erittäin hyvä. Loihtiminen tapahtuu painamalla 'c' ja sen jälkeen täytyy naputella kolmikirjaiminen koodi. Jokaisella loitsulla on oma koodinsa, joka ei koskaan muutu, ja täten lähes joka pelissä oppii uusia loitsuja. Loitsukoodit löytyvät luolissa olevista kirjoista. Turha kai mainitakaan, että kynää ja paperia kannattaa koneen vierelle varata.

Larnin kaupungissa on useita erilaisia rakennuksia. Pankkiin voi tallettaa rahaa (korkoa vastaan tietysti), Trading Postiin voi myydä luolista löydettyä tavaraa suht'koht' hyvään hintaan ja College of Larnissa voi opiskella niin miekan kuin magiankin alalla. Kotona voi käydä katsomassa tohtorin diagnoosin tyttären terveydentilasta ja kaupassa tehdään mitä kaupoissa yleensä tehdään eli ostellaan tavaroita. Larnin hinnat ovat lähes yhtä korkeat kuin Suomen kauppojen, ja siksi täytyy seikkailla todella kauan ennenkuin on varaa mihinkään kunnon tavaraan. Varastaminen ei valitettavasti ole mahdollista.

Larnin huonoja puolia ovat pelin suppeus (10 tasoa luolia, 3 tasoa tulivuorta ja alkutaso eli kaupunki) ja hirviöiden vähyys, niitä ei ole kuin kolmisenkymmentä. Mutta kaikkein huonoin piirre Larnissa on se, että joka pelissä on pelaajalla samanlainen hahmo. Toki sen kyvyt muuttuvat erilailla, mutta ei ole mitään ammatteja ja rotukin on vakio, luultavimmin ihminen.

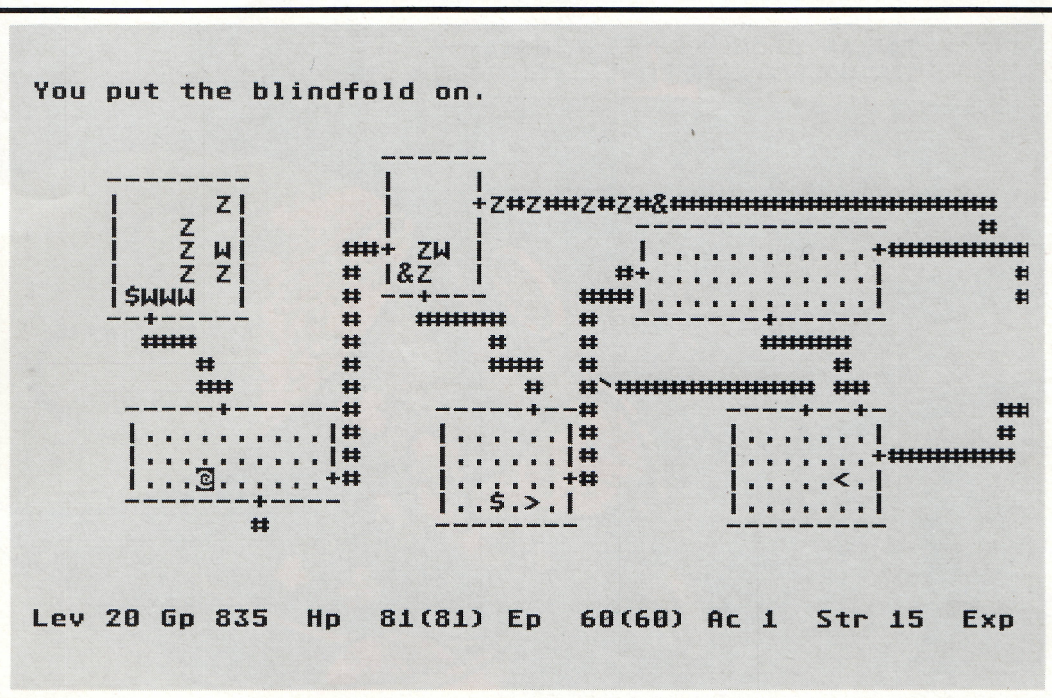
Larnin luolat

Larnissa on kaksi erilaista luolastoa, tulivuori ja tunnelit. Ja ihan alkuun tiedoksi, että tulivuoreen on turha mennä jos hahmo ei heilu vähintään parinkymmenen tason kieppeillä. Yrittää toki aina voi, mutta yritykseksi se taatusti jää. Tuon samaisen tulivuoren alimmalla tasolla on muuten se tyttären taudin parantava pullo. Eli pelin läpipelatakseen tarvitsee seikkailla tunneleissa niin kauan, että hahmo on tarpeeksi korkealla tasolla ja sitten mennä tulivuoreen pulloa hakemaan. Erittäin suositeltava ase tulivuoressa on juppipeitsi 'Lance of Death'.

Loppukommentiksi Larnista voisi sanoa, että se on todella loistava peli verrattuna melkoiseen määrään markkinoilla olevista peleistä, mutta verrattuna tämän artikkelin muihin peleihin jää Larn auttamatta hännille. Suosittelen silti.

NetHack: Taru Yendorin amuletista

Nykypelien tasoisen grafiikan ollessa vielä ohjelmoijien kuvitelmissa syntyi eräs maailman kymmenestä parhaasta pelistä. Tuo megapeli on tietenkin Hack. Aikaa on kulunut, pelejä on tullut ja mennyt mutta nyt, monta vuotta



NetHack

myöhemmin, Hack jyllää yhä. Vain nimi on vuosien saatossa muuttunut, ja luonnollisesti jokaisessa uudessa versiossa on tullut lisää kaikkea kivaa. Nykyisen Hackin nimi on siis NetHack, ja tämän hetken uusin versio on 3.0 (PC). Tämän jutun NetHack-tiedot tulevat ST-versiosta 2.3

NetHackissa on siis tarkoitus käväistä hakemassa Yendorin luolista Yendorin amuletti, jota vartioi Yendorin Velho oman ihanan lemmikkinsä Hellhoundin kanssa. Tehtävä ei ole kovin helppo, mutta kuitenkin senverran, että läpipelaamiseen ei tarvita kuin tietyt tavarat ja jumalien apua.

Hahmoja on NetHackissa ihan mukava määrä: on haltia, velho , barbaari, valkyyria, samurai, ritari ja pari muutakin. Rotuja ei voi erikseen valita, eikä se oikein NetHackiin sopisikaan. Miltä kuulostaisi esimerkiksi Ihmishaltia? Rotu siis määräytyy suoraan valitun hahmon mukaan. Sukupuolen voi valita ja yllättävää kyllä nainen on parempi kuin mies, hän kun voi kesyttää ja kahlita yksisarvisen. Näin ainakin sanoo NetHackin help-tiedostot, itse en ole asiaa kokeillut.

Hautuumaita ja henkäisyjä

Luolat NetHackissa ovat melko kookkaat, tuollaiset 60 tasoa. Ettei pelaaminen olisi niin tylsää, on peliin lisätty kaikenlaisia erikoisloukkoja, jotka ovat enemmän tai vähemmän kuolettavia (yleensä enemmän, paitsi jos hahmo on todella korkealla tasolla..). Erikoisloukkoja on 6 erilaista. Kauppa on aina kauppa. Jos rahaa ei ole tarpeeksi niin eipä hätää. Varastamiseen on monia tapoja, jotka jokainen saa keksiä itse. Huomautettakoon kuitenkin, että hihassa tai taskussa tavaran ulosvieminen kaupasta ei onnistu.

Oma suosikkini erikoishuoneista on ehdottomasti valtaistuinsali, valtaistuimelle istuminen kun antaa niin mukavia efektejä. Tosin se on valtavan hirviölauman keskellä, mutta ketäpä se haittaa: vähän miekkaa ja magiaa niin monsterit katoavat kuin Vennamo SMP:stä. Muita erikoishuoneita ovat eläintarha (jossa on iiiso kasa rahaa), hautausmaa (jokainen varmaankin arvaa mitä sieltä löytyy), tappaja-ampiaisten pesä ja parakki, jossa on iso kasa Yendorin sotilaita.

Tähän eivät vielä kaikki erikoisuudet luolastossa lopu. Tason 30 paikkeilla sijaitsee ihana sokkelo, josta ei pääse alaspäin kuin eräällä tietyllä tavalla. Ja alatasoilla sijaitsee luonnollisesti Helvetti, joka on senverran kuuma paikka että fire resistancea tarvitaan. Missä Helvetti, siellä taivaskin. Sinne pääsy vaatiikin jo enemmän mielikuvitusta...

Hirviöitä NetHackissa on aivan kohtuullinen määrä. Joka kirjaimelle on omansa ja vielä parille erikoismerkillekin niitä riittää. Valitettavasti on olemassa sellaisiakin otuksia, jotka tappavat heti mikäli osuvat. Mustan lohikäärmen henkäisystä esimerkiksi ei voi selvitä. Arvatkaa huviksenne ketuttaako, kun hahmo on jo alimmilla tasoilla ja Yendorin noitakin olisi jo helppo nacki, niin yht'äkkiä jostain tulee henkäisy ja hahmo muuttuu pölyksi! Tuollaisilla hetkillä toivoisi, että Hackin tekijät olisivat jossain lähettyvillä ja kädessä olisi ladattu haulikko.

Ruokatauko

Hirviöiden syöminen on erittäin suositeltavaa, koska niistä saa monia todella hyödyllisiä efektejä. Tosin ylikypsän olion syömisestä lähtee henki, ellei osaa parantaa ruokamyrkytystä. Jokainen uusi hirviö kannattaa kuitenkin tappaa ja syödä. Jos henki ei lähtenyt, niin kyseinen otus ei ilmeisesti ole kovin haitallinen. Kannattaakin tehdä lista myrkyllisistä ja myrkyttömistä monstereista, jos vaan into riittää. Muistakaa kuitenkin, että jokainen yksilö ei ole samanlainen, joten johonkin muuten myrkylliseen monsteriin ei välttämättä kuole aina.

Toinen erittäin hauska jippo on kääröjen lukeminen kännipäissään. Siten saa erittäin hauskoja ja hyödyllisiä (joskus myös tappavia) efektejä. Hackin pikkutarkkuus venyy pitkälle: jos koneessasi on patterivarmistettu kello ja kalenteri niin odotapa seuraavaa täysikuuta ja kokeile NetHackia silloin..

NetHack on perusedellytys jokaisen pelimieheksi itseeän luulevan kokoelmissa.

Moria: Balrogin metsästys

Moria! Tuo Tarun Sormusten Herrasta ehdoton kohokohta on jokaisen roolipelaajan unelmaluolasto. Oletteko tienneet, että tästä mahtavasta kääpiökaivannosta on tehty pelikin? Ja tuo peli on niin hyvä että jo sen takia kannattaa ostaa 16-bittinen kone.

Morian ideana on tappaa siellä asustava paha, Balrog. Ja kaikkihan tietävät, että Balrog ei ole mikään helppo nakki tappaa, joten Morian selvittämiseen menee enemmän kuin yksi tai kaksi peliä. Eipä silti, eihän se haittaa vaikka Balrogia ei saisikaan koskaan hengiltä, Moriaa on kuitenkin todella hauska pelata muutenkin.

Hirviökaruselli

Moriassa on hirviökaartin vahvuus kokonaiset 297! Vaan mitenpä moinen määrä mahtuu vakiomerkistöön? Moriassa onkin käytetty erittäin viisasta monstereiden yhdistämiskikkaa, eli esimer-

TÄÄLLÄ LENNONJOHTO. KEHOTAMME TARKKAAVAISUUTEEN LASKEUTUESSA.

TIETOKONEESEENNE ON ILMEISESTI VAHINGOSSA LADATTU VÄÄRÄ SUUNNISTUSOHJELMA...

WALLU



MASTER 3S:

3.50":n kaksipuolinen lisälevyasema Atari ST -tietokoneisiin

* Erillinen virtalähde mukana
* Ketjutusmahdollisuus
* Katkaisin
* Täysi vuoden takuu
* Myös suomenkielinen käyttöopas

SENATOR:

3.50":n kaksipuolinen lisälevyasema Commodore Amigoihin

* Katkaisin
* Ketjutusmahdollisuus
* Täysi vuoden takuu
* Myös suomenkielinen käyttöopas

MASTER 5A-1:

5.25":n lisälevyasema (880 kb) Commodore Amigoihin

* Valittavissa joko 40 tai 80 uraa
* Täysi vuoden takuu
* Erillinen virtalähde mukana
* Myös suomenkielinen käyttöopas

OC-118N:

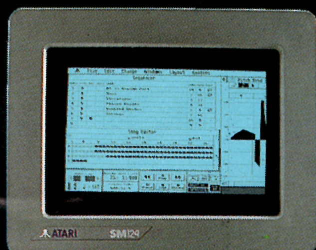
5.25":n levyasema Commodoreille

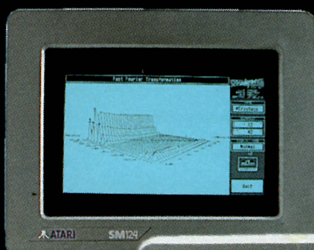
* Tarkka askelmoottori
* Levyke suojattu laitettaessa virtaa päälle/pois
* Suoravetoinen pyöritin
* Erillinen virtalähde mukana, ei kuumenemisongelmia
* Laitenumeron vaihtaminen käy yksinkertaisesti kytkimellä
* Täysi vuoden takuu
* Myös suomenkielinen käyttöopas

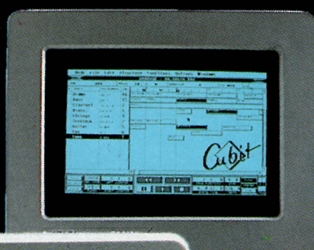


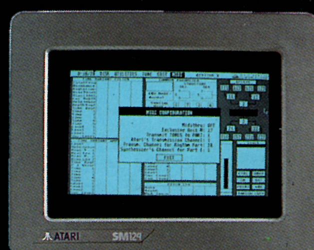
Atarissimo...

mestarillisesti, monipuolisesti, ylivoimaisesti











Uusi Atari Mega ST. Mahdollisuuksien, tekniikan ja monipuolisuuden ylivoimaa. "Power Without the Price." Markkinoiden laajin ohjelmistovalikoima. Kaikki, mitä tarvitset musiikkiisi. Kaikki mitä tarvitset tekstinkäsittelyyn, grafiikkaan, animaatioon, pöytäjulkaisuun (desktop publishing), kirjanpitoon, taulukkolaskentaan... Valittavanasi on tuhansia laadukkaita ohjelmia, joista osa suomenkielisiä.

Uusissa Atari Mega ST -malleissa on otettu huomioon jatkuvan ammattimaisen käytön asettamat vaatimukset. Helppokäyttöinen, opastava näyttö. Rajoittamattomat liitäntämahdollisuudet midistä lasertulostimiin.

Keskusyksikkö: 16/32-bittinen Motorola 68 000 erillisessä kotelossa, jossa 3,5" 720 KB tietolevyasema.

Keskusmuistin koko 2 MB tai 4 MB; lisäksi käyttöjärjestelmälle 192 KB:n muisti (ROM).

Liitännät: Sarja- ja rinnakkaisliitäntä. Kovalevy 30/60 MB, DMA-väylä 10 MB/sek. Ulkoisen levykeaseman liitäntä 3,5"/5,25". Liitäntä hiirelle ja joystickille. Monitoriliitäntä väri- ja yksivärinäytölle. MIDI IN/MIDI OUT musiikkilaitteiden paikallisverkkoliitäntä.

Oikeus teknisiin muutoksiin pidätetään

Power Without the Price

ATARI®

THE MIDI COMPUTER

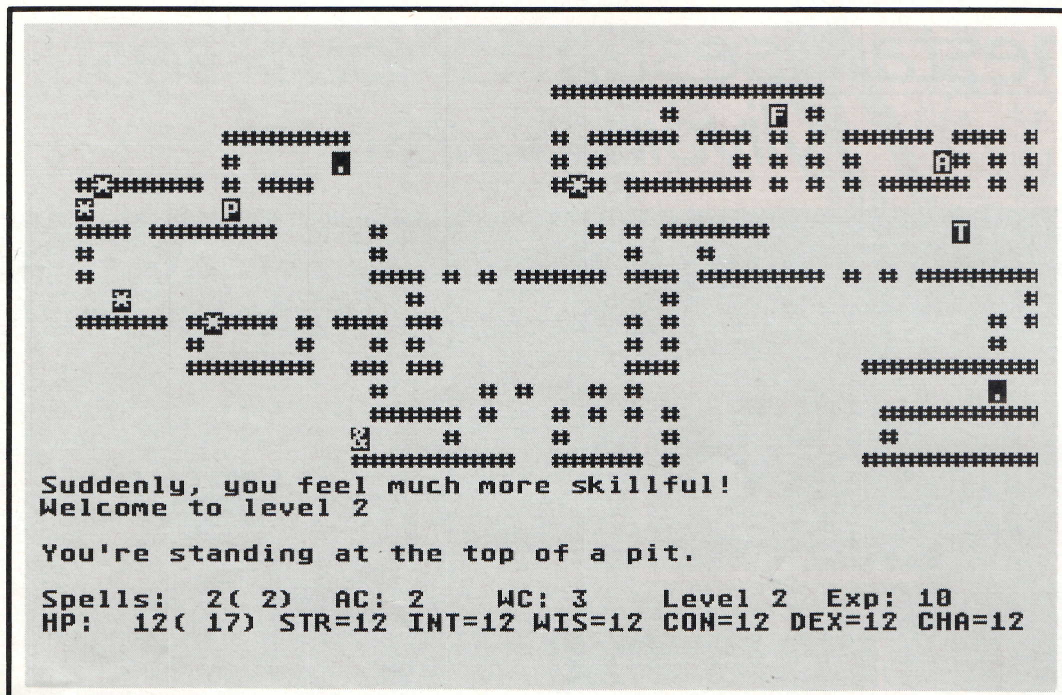
Maahantuoja:

Xcomputer oy

Puh. (90) 661 688

Atari Midi -jälleenmyyjät:

ESPOO: Studiotec, Kuusiniemi 2. HELSINKI: DatArt Oy, Kulmavuorenkatu 6 A 30. Hellas-Piano Oy, Annankatu 34. Midiland, Iso-Roobertinkatu 8. Keyboard Center, Keskuskatu 7. Pro Center, Mechelininkatu 15. MS-Music Shop, Kiskontie 7. HÄMEENLINNA: TV-Sävel Ky, Raatihuoneenkatu 29. JOENSUU: Karjalan Musiikki Ky, Kauppakatu 17. JYVÄSKYLÄ: Musiikkitalo Väinön Soitin Ky, Väinönkatu 38. KAJAANI: Musari Ky, Kauppakatu 10–12. KAUHAJOKI: Kauhajoen Musiikki Ky, Puistotie 40. KEMI: Kuljun Musiikki ja Hifi, Kauppakatu 19. KOKKOLA: Kokkolan Musiikki Ky. KOUVOLA: Kouvolan Musiikki Ky, Valtakatu 18. KUOPIO: Musiikkiliike Svengi Ky, Käsityökatu 38. LAHTI: Keskusmusiikki Ky, Hämeenkatu 14. LOHJA: Ykkös-Musiikki, Suurlohjankatu 1. MUURAME: Digitest Oy, Ratastie 3. OULU: Musiikki Kullas Oy, Torikatu 12. Musiikkimies Oy, Torikatu 3. PIETARSAARI: Pietarsaaren Musiikki, Alholminkatu 4. PORI: Porin Musiikki Ky, Antinkatu 16. RAUMA: Tunnusmusiikki, Kuninkaankatu 1. SEINÄJOKI: Seinäjoen Soitinkauppa, Kauppakatu 24. SOMERO: Power Sound Oy, Ylöpirtti. TAMPERE: Ahosen Musiikki Ky, Hämeenpuisto 17–19. Tampereen Soitinkeskus, Näsilinnankatu 30. TORNIO: Kuljun Musiikki ja Hifi, Torikatu 19. TURKU: Fazer Musiikki Oy, Kauppiaskatu 6. Soitin Laine Oy, Mariankatu 10. VAASA: Musiikki Espen, Hovioikeudenpuistikko 20. Unisound Ky, Pitkäkatu 41. VARKAUS: Varkauden Musiikki Ky, Kauppakatu 29.



Larn

kiksi p-kirjain on joku kolmestakymmenestä humanoidista. Jokaisella kirjaimella on siis useampi tarkoitus. Yleensä ne on loogisesti jaoteltu, joten saman kirjaimen hirviöt ovat jollain lailla samantapaisia. Look-käskyllä voi katsoa mikä joku kirjain tarkalleen on. Ja tuota look-käskyä kannattaa käyttää aina, kun tulee vihollinen vastaan ihan vaan varmistukseksi. Sen unohtaminen onkin helpoin tapa päästä hengestään.

Moriahan on Tarussakin valtavan iso luolasto, ja sitä se on myös pelissäkin. Luolatasoja on kokonaiset 1200! Ja jossain siellä on tuo Balrog. Homma ei siis todellakaan ole mikään helppo.

Hahmoja on Moriassa 6 ja rotuja 8. Ne ovat noita roolipelien perushahmoja ja -rotuja, eli taistelijoita, maageja, haltioita, puolituisia ja sitä rataa. Moriasta olisi niin paljon kerrottavaa että Pelikirja loppuisi kesken, joten täytyy vain siirtyä seuraavaan peliin ja sanoa, että hanki Moria. Et tule katumaan.

Omega: Roolipelien kuningas

Omega on mielestäni kaikkien aikojen paras tietokonepeli. Se on merkkigrafiikalla toteutettu kuin muutkin tämän artikkelin pelit ja siinä on sitä jotain, mikä saa pelaamaan sitä yhä uudelleen ja uudelleen. Omega on siitä hyvä peli, että siinä ei minun käsittääkseni ole mitään selvää loppua, vaan jokainen saa pelata niin kuin haluaa. Tuo saattaa tuntua joidenkin mielestä oudolta, mutta selviää pelin kokeilun jälkeen.

Unohda Ultimat!

Omega on erittäin, erittäin laaja peli. Itse en ole pitkien seikkailujeni aikana onnistunut löytämään ulkomaailmasta (tosiaan, unohdin mainita että Omegassa on myös

	PC	ST	Amiga
Larn	x	x	x
NetHack	x	x	x
Moria	x	x	x
Omega	x		

ulkomaailma mukana ja se on laaja!) rajoja mihinkään suuntaan. Vastaan on tullut valtavia määriä kyliä, kaupunkeja, pyhäkköjä, meriä, jokia ja niin edespäin. Omegaa voisikin verrata lähinnä uusimpaan Ultimaan, mutta Omega pesee kyllä Britishin tuotteet kevyesti.

Jos pelkkä vaeltelu ei kiinnosta voi hakea tehtäviä kuninkaalta. Ensimmäinen tehtävä on selvä: "Bring me the head of the Goblin king." Tuo on ainoa tehtävä jonka olen saanut, koska en ole koskaan saanut peikkokuninkaan päätä monarkille vietyä. Aina on noutaja tullut noissa peikkokuninkaan saleissa vastaan liian pian. Alkukaupungissa on myös mahdollisuus mennä esim. Gladiaattoriksi, jos haluaa rikastua nopeasti. Tosin jos taistelutaidot eivät ole kunnossa niin saattaa hengestäänkin päästä nopeasti...

Hahmot

Omegassa on täysin omanlaisensa hahmonluonti ja koulutustyyli. Hahmolla on kaksi erilaista tasoa. Toinen on perustaso, jonka mukaan saa hitpointseja ja loitsupisteitä. Toinen on taso erilaisissa killoissa, joihin pelaaja on liittynyt, ja kokemuspisteey jaetaan noiden kiltojen kesken ja niiden mukaan saa uusia kykyjä noista killoista. Sekavaa? Lienee esimerkin paikka: sinulla on 6000 kokemuspistettä, joiden avulla olet perustasolla 6. Olet liittynyt kolmeen kiltaan (pappien, paladiinien ja palkkionmetsästäjien kiltaan). Peruskokemuspisteesi jaetaan siis kolmella, ja sinulla on 2000 kokemuspistettä jokaisessa killassa, eli olet niissä kaikissa tasolla 2. Selvä kuin pläkki.

Omegan alkukaupunki on erittäin hyvä kaupunki siinä mielessä, että sieltä löytyy kaikki(?) tarpeellinen. On oraakkeli, joka kertoo pelaajan taidot ja tiedot. Löytyy areena, jossa gladiaattorit taistelevat, ja tietysti iso kasa erilaisia kauppoja ja kiltoja. Monstereita lienee useampi sata. Yllättävintä kuitenkin on, että pelailemani Omega on versio 0.7, eli ei edes valmis. Mitä kaikkea uutta mahtaakaan löytyä valmiista versiosta?.

Mistä niitä saa?

Jollekin on varmaan jäänyt epäselväksi mistä näitä pelejä saa, niitä kun ei pahemmin kauppojen hyllyillä näy. Moria, NetHack ja Larn ovat löytyvät niin ST:lle, Amigalle kuin PC:llekin hyvin monesta purkista. Amiganomistajien kannattaa kuitenkin varoa Hackin ja Morian kuvitettuja versioita, sillä niissä esiintyvät epämääräiset klöntit on vaikemapi tunnistaa kuin kunnon aakkoset. Omegan hankkiminen onkin kaikkein vaikein homma, sitä kun ei oikein tunnu löytyvän mistään. (Jos jollakulla kuitenkin on Omega ST:lle, ottakoon minuun yhteyttä ja tulkoon palkituksi!) Jos et omista modeemia pelien hankkimista voi kokeilla kaupoista ja käyttäjäkerhoista, jotka välittävät PD-ohjelmia. Pelit ovat taatusti sen vaivan arvoisia!

KAASU POHJAAN JA ...MENOKSI!

Autoilu on nastaa. Auto on statussymboli. Vauhdin huumalle ei vedä vertoja mikään.

Autopelejä ostavat suurimmaksi osaksi nuoret, joilla ei tule olemaan ajokorttia vielä moneen vuoteen. Ja kun pelifirmat huomaavat että autopeleille löytyy menekkiä, täytyy markkina-aukko täyttää tekemällä lisää autopelejä. Niinpä niitä onkin aikojen saatossa kertynyt aika motti. Artikkelin tarkoitus ei ole käsitellä jokaikistä autopeliä mitä maailmasta löytyy, vaikka siltä näyttäisikin.

Autoilu on pelaajien suosiossa, sen todistavat autopelien myyntiluvut. Suurin osa peli-iässä olevista on kuitenkin liian nuoria omistaakseen vielä ajokortin, joten tietokonepelit tarjoavat osuvan korvikkeen. Erittäin kattavassa esittelyssä siis autopelit.

PETRI TEITTINEN

Auto sisältä...

Kunnollisen autosimulaation ensimmäinen tunnusmerkki on se, että näkymät kuvataan auton sisältä. Amerikkalainen Accolade mainostaa itseään simulaatioiden tekijänä, mutta ainakin allekirjoittaneen mielestä firman tähänastiset autopelit ovat olleet kaukana simulaatioista. **Grand Prix Circuit** on hauska, mutta hieman monotoninen formulapeli, joka menettää vetovoimansa parissa viikossa. Simulaatiosta ei puhettakaan, auto pysyy radalla kuin liimattuna. Pelistä jää muutenkin hieman kevyt tunnelma.

Samoin on asianlaita **Test Drive I:n ja II:n** kanssa, joissa pääsee ajelemaan maailman kalleimmilla urheiluautoilla. TD I on jo kulttipeli ja yksi kaikkien aikojen eniten myydyimpiä pelejä luultavasti sen vuoksi että se tuntuu sopivan aidolta. Ei aivan niin vaikeaa kuin oikean auton ajaminen, vaan juuri sopivan helppoa ja miellyttävää. Mikäs onkaan hienompaa kuin paahtaa valtatietä parisataa kilometriä tunnissa ilman huolen häivää?

Samaan ideaan perustuu TD II. Onneksi tekijät ovat tajunneet lisätä peliin maisemia, TD I:n maisemaan kyllästyi alta aikayksikön. Lisämaisema- ja lisäautodiskit ovat hyvä idea ja tuovat tarvittavaa vaihtelua pian tylsään peliin.

Formula-sirkus

Electronic Arts on julkaissut tähän mennessä ehkäpä tarkimman autosimulaation. **Ferrari Formula One** on pikkutarkka peli nykyisestä Formula 1 -sirkuksesta. Hiiriohjaus on aluksi hirveä, mutta kun siihen tottuu, pystyy ajamaan todella tuimia kierrosaikoja. Vaikeutta löytyy joka lähtöön aivan tarpeeksi, aloittelijoille ehkäpä liikaakin. Valitettavasti luvatut datadiskit antavat edelleen odottaa itseään.

C-64:n paras autopeli on edelleen **Revs+**, joka on oikeastaan sama kuin Revs varustettuna parilla lisäradalla. Kamppailua valtikasta ei edes synny, Revs pyyhkii kilpailijoilla lattiaa. Paddle-ohjaus on poikaa! Kunpa Revs tulisi 16-bittisille, olisi siinä autopelien ystävillä mannaa.

Lombard RAC Rally asettaa pelaajan kisaamaan Englantiin ja alla on tiukkaviritteinen Ford Sierra Cosworth. Kilpailun edistyessä palkintorahoilla voi autoon ostaa tehokkaamman moottorin, paremmat valot ja iskunvaimennuksen. Jos pelattavuus ja toteutus olisivat edes hieman parempia, saisi Ferrari Formula One LRR:stä todella kovan kilpailijan.

Mentäessä ajassa taaksepäin todella reippaasti tulee vastaan sellainen nimi kuin **Turbo-64**. Tämä oli varmaankin ensimmäinen ohjaamopeli C-64:lle, mutta laatukin on sen mukaista. Jonkin verran sen jälkeen tuli **Rallye Driver**, joka on kyllä aikamoinen pohjanoteeraus kautta aikojen.

Kiihdytysautopelit ovat myös autopelejä, sitä ei käy kiistäminen. **Top Fuel Eliminator** ja **Drag Race** on esitetty ohjaajan näkökulmasta, mutta kumpikaan ei oikein onnistu siinä mitä tavoittelee. Oikeastaan yhtään todella hyvää kiihdytysautopeliä ei ole olemassakaan.

Tappaja-autot!

Eräs autopelien osa-alue ovat pelit, joissa ajetaan autolla ja ammuskellaan kaikkea vastaantulevaa. Nämä ovat peräisin kolikkopeleistä tai ainakin kolikkopelien klooneja. Yleensä niissä voisi auton sijasta olla aivan yhtä hyvin vaikkapa avaruusalus.

Capcomin **L.E.D Storm** ja **Last Duel** on kuvattu ylhäältä ja auto kiitää pitkin autobaanaa keräillen lisäaseita ja tuhoten eteentulevat. Vaihtamalla taustaa ja pistämällä autojen tilalle jonkinlaisen avaruusaluksen saa pelistä helposti normaalin ulkoavaruuteen sijoittuvan ammuskelupelin.

Kolikot koneeseen

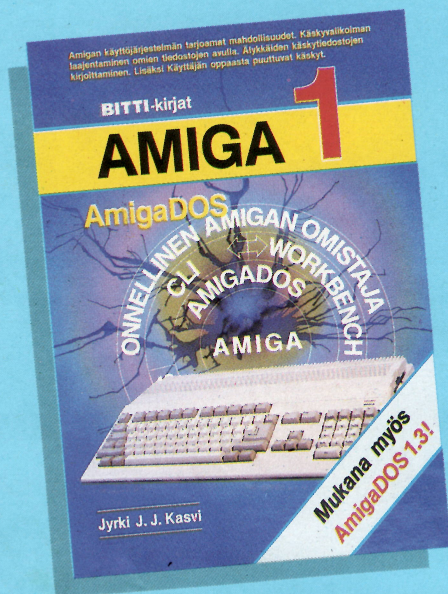
Ikivanhaan **Spy Hunter** -kolikkopeliin perustuvia pelejä löytyy tietenkin samannimisen kotikonekäännöksen lisäksi esim. **Major Motion** ja **Burnin' Rubber**. Halpapeli **Last V8:ssa** ajellaan myös autolla ja ammuskellaan. Pelattavuus on valitettavasti todella surkea, vaikka grafiikka onkin siistiä.

AMIGA 1-2-3!

Amiga-sarjan kirjat on tarkoitettu kaikille Amigan käyttäjille - aloittelijoille ja jo kokeneille harrastajille. Kirjoissa käsitellään asioita, joihin ei löydy apua koneen mukana tulevista käyttäjän oppaista.

Kirjoissa on runsas, selventävä kuvitus ja paljon esimerkkejä, jotka helpottavat asian ymmärtämistä.

Kirjat ovat todellisia hyötykirjoja, joiden avulla tutustut helposti Amigasi lumoavaan maailmaan!



AMIGA 1, AmigaDOS

Amiga 1 käsittelee AmigaDOS 1.3 -käyttöjärjestelmää.

- Workbenchin käyttöönotto
- käyttötiedostojen tekeminen
- käyttöjärjestelmälevykkeen räätälöinti
- y.m.

160 sivua, ovh. 125 mk



AMIGA 2, Amiga BASIC

Vihdoinkin suomenkielinen kirja Amiga BASICista!

- BASICin käyttöönotto
- hajasaantitiedostojen hallinta
- kirjastorutiinien käyttö
- y.m.

211 sivua, ovh. 125 mk



AMIGA 3, 68000-konekieli

Amiga 3 -kirja on tarkoitettu Amigaa assembler-kielellä ohjelmoiville.

- MC68000-prosessorin rakenne
- käskykannan ja assemblerkääntäjien käyttö
- käyttöjärjestelmärutiinien toiminta ja käyttö
- mukana levyke, jolla on monipuolinen konekielimonitori, assemblerin include-tiedostot, makroja ja esimerkkiohjelmia

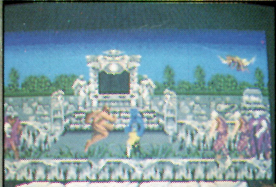
255 sivua + levyke, ovh.125 mk

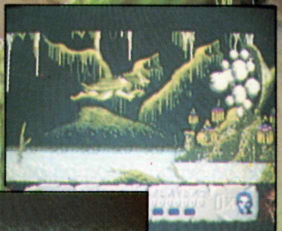
TILAA HETI KUPONKISIVUN KORTILLA TAI PUHELIMITSE (90) 120 5711!

Awaken the beast within you...

ALTERED BEAST

ATARI ST SCREEN SHOWN






ACTIVISION

SEGA®



Atarin **Roadblasters**-kolikkopeli on poikinut koko joukon klooneja. Huonohkon kotikonekäännöksen lisäksi saatavana on **Overlander, Fire and Forget** ja Ancon ankea **Highway Hawks.**

Takaapäin esitetyn ammuskelu- ja keräyspelityypin paras edustaja on ST:n Overlander. Tituksen **Fire and Forget** on tehty täsmälleen samalla tavalla kuin saman firman **Crazy Cars I ja II.** Ensisilmäyksellä näkee, miten ohjelmoijat ovat luistaneet ja käyttäneet suurimmaksi osaksi samoja rutiineja. Autosimulaatiota etsivän on turha edes niistää nenäänsä tälläisten pelien suuntaan.

Paalupaikkoja ja renkaanvaihtoja

Pole Position -kolikkopeli on tämän pelityypin uranuurtaja. Aikoinaan PP oli yksi maailman suosituimmista kolikkopeleistä, joten siitä oli pakko tehdä käännökset jokaiselle mahdolliselle kotikoneelle. 16-bittisiä versioita ei kyllä ole, niihin peli on jo liian vanha.

Epyxin vastaus PP:lle oli **Pitstop**, joka saavuttikin valtavan suosion. Sitä vielä suositumpi oli **Pitstop II**, jossa kaksi pelaajaa saa pelata yhtäaikaa samalla radalla. Kuvaruutu on jaettu vaakasuunnassa kahteen osaan, joissa pelaajat saavat pärrytellä mielensä mukaan. Kiilaaminen on tietysti sallittua.

Vanhojen aikojen paras takaapäin esitetty autopeli oli Activisionin **Great American Cross Country Race**, jossa pelaaja hyristeli kilpaa tietokoneen ohjaamien autojen kanssa Amerikan rannikolta rannikolle. Reitti oli syytä valita tarkkaan, ettei polttoaine loppunut kesken. Jos näin kuitenkin pääsi käymään, niin sitten työnnettiin. Mitenkö? No joystickia vatkaamalla tietysti!

Cosmin Talladega käsittelee rata-autoilua, mutta on kerrassaan aneemisesti toteutettu. Grafiikka on todella surkeaa, eikä pelattavuuskaan ole niitä parhaimpia. Turbonappulaa painamalla auto lähti todella hurjasti liikkeelle, mutta uhkana oli polttoaineen loppuminen. Ulkoasusta huolimatta kohtalaisen hauska peli.

Epyxin **4x4 Off-Road Racing** on ideana hyvä. Valitaan auto, siihen moottori ja renkaat, ja lähdetään paahtamaan maastoon. Sääli etteivät toteutus ja pelattavuus ole idean kanssa samalla tasolla.

Buggy Boy on jälleen yksi kolikkopelikäännös. Eliten kotikonekäännökset onnistuivat ihailtavalla tavalla ja rantakirpulla ajeleminen on lähes kaikilla koneilla suunnatonta lystiä. 16-bittiset Bugipojat ovat lähes täydellisiä kopioita kolikkopelistä.

OutRun on varmasti usealle tuttu vauhdikas ja äänekäs kolikkopeli. Pelin viehätys piilee nopeassa grafiikassa ja hydrauliikan avulla liikkuvassa tuolissa. OutRunin 8-bittiset käännökset ovat lähes poikkeuksetta silkkaa sälää, mutta ST:n ja Amigan versiot ovat jo aivan pelattavia.

Englantilaisten lähes kansallissankari Nigel Mansell ajaa työkseen Formula 1:ä. Luonnollisesti joku älypää keksi tehdä hänen nimellään varustetun autopelinkin, jossa suihkitaan Formula 1:llä ympäri maailmaa. Veikkaanpa, että jos joku olisi osannut ennustaa etukäteen Mansellille millainen pelistä tulee, niin tuskin Nigel-poju olisi antanut nimeään käyttää.

Rekat ja turbot ralliin

Rekat ovat harvinainen aihe pelille. Elite on kuitenkin tehnyt omituisen ja vaikean pelin nimeltä **Super Trux.** Pelissä ohjataan viritettyä rekkaa kiihdytyskisoissa ja on pelissä jotain muutakin, mutta ei se ketään kiinnosta, huono peli se on.

Turbo Cup 944 on ranskalaisten ihan mukiinmenevä viritys. Tähänkin peliin on hankittu taustalle ja alkukuvaan hymyilemään joku miekkonen, jonka nimi ei sano suomalaisille yhtään mitään. Auto on käsittääkseni digitoitu ja onkin aivan kivan näköinen. Mutkissa auto pyörähtää liian helposti ympäri ja tämä pikku vika tekeekin pelistä aivan liian vaikean, jos meinaa pärjätä tietokoneen ohjaamille autoille.

African Raiderissa pärrytellään Pariisista Dakariin niin että hiekka pöllyää. Satunnaiset makaavat kamelit ja eksyminen ovat kuskin pahimmat vastustajat. Jonkinmoinen tie on merkattu tynnyreillä, mutta kun kerran ajat hukkaan, on peli lähes menetetty.

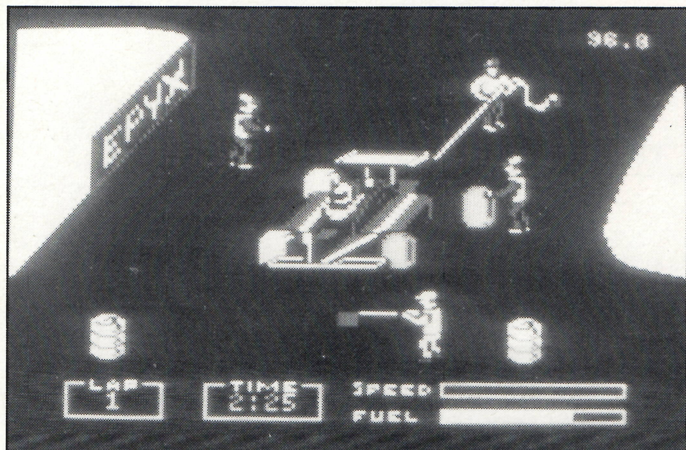
Wec Le Mans on jälleen käännös kolikkopelistä. NNirvi ehti jo haukkua C-64:n version, mutta pian ilmestyvät 16-bittiset Wec Le Mansit lupailevat parempaa. Kannattanee odottaa, kai.

Taivaalta katsottuna

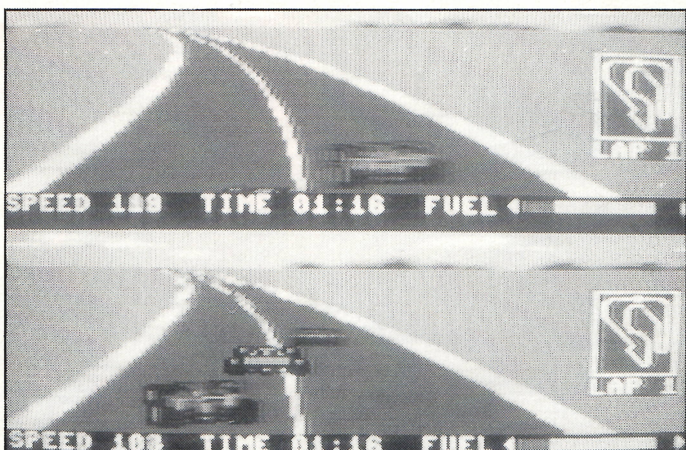
Kun nyt on käsitelty ohjaamosta kuvatut ja takaapäin kuvatut pelit, jää jäljelle enää suoraan tai vinosti ylhäältä kuvatut pelit.

Electronic Artsin **Racing Destruction Set** on kehnosta grafiikastaan huolimatta uskomattoman lysti peli. Mahdollisuus suunnitella omia ratoja avaa luomisvoiman portit kertaheitolla ja muutamassa hetkessä kuka tahansa pystyy kehittämään tosi huimia hyppyreitä ja tuimia ratoja. Valitsemalla kevyen painovoiman saa autot lentämään todella uskomattomia matkoja. Ilkeä suunnittelija pistää tietenkin ensin valtavan hyppyrin ja melkein heti perään tiukan mutkan. Mutkan tullessa vastaan on auto vielä parinkymmenen metrin korkeudessa, jolloin pelti rytisee.

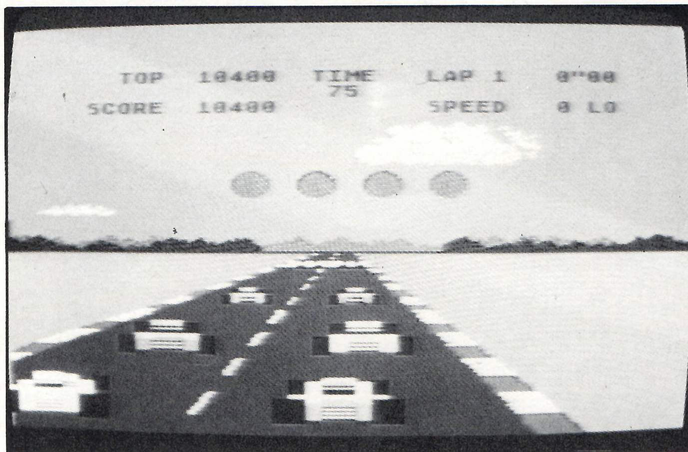
Activisionin **Fast Track-**



Pitstop



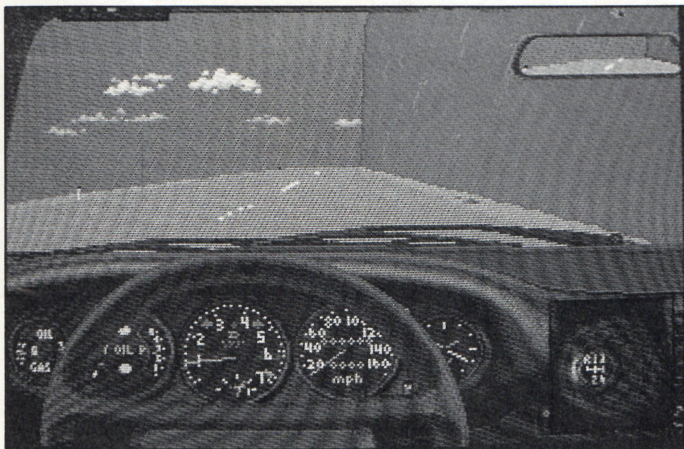
Pitstop II



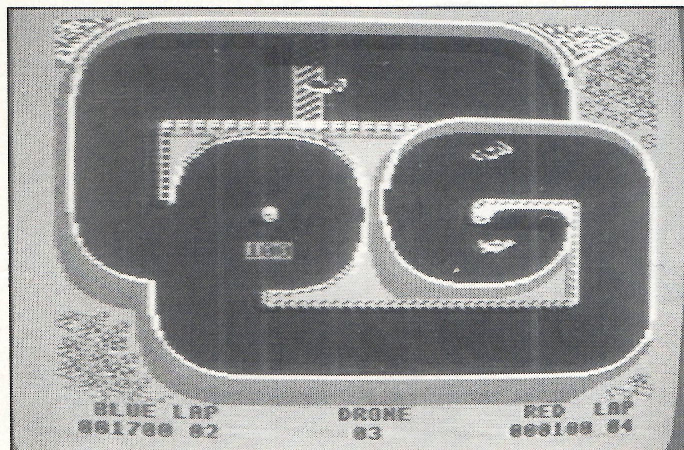
Pole Position



Overlander



Testdrive



Super Sprint

sissa ajellaan sähköautoradalla. Autot menevät mukavasti pitkin uria, jollei aja mutkaan liian kovaa. Tässäkin pelissä saa tehdä omia ratoja, mutta peli on niin epäkäyttäjäystävällinen ja buginen, ettei sen kanssa jaksa kauaa plärätä.

Toinen autoratapeli on Leisure Geniuksen **Scalextrick**, mutta se on vielä ankeampi yritys kuin Fast Tracks.

Ankeasta tulee heti mieleen Anco, jonka autoratapeli **Turbo Trax** on ehkäpä paras lajissaan, muttei silti hyvä. Ratojen suunnittelu on kyllä kivaa, mutta ohjelmaan jääneet bugit aiheuttavat tarpeettoman monia kaatumisia ja guruja.

Microlllusionsin **Turbo** tarjoaa 16-bittistä rallia läpi kaupunkien ja maaseutujen väistellen junia ja poliisia. Muuten aivan hyvä peli, mutta liian helppo ja lopusta löytyy raivostuttava bugi. Jos käännyt toiseksi viimeisestä risteyksestä oikealle, joudut umpikujaan ja siellähän sitten kyykötät.

Kolikkopeli **Super Sprint** on eräs hauskimpia autopelejä mitä on koskaan tehty. Usean pelaajan koheltaminen samanaikaisesti on riemastuttavaa katsottavaa, kuunneltavaa ja koettavaa. Amigalle peliä ei ole edes käännetty (sääli!), C-64:n versio oli kammottavan huono, mutta Atari ST:n Super Sprint on yksi kaikkien aikojen parhaista peleistä.

Super Sprintin klooneja ja osittain esi-isiä ovat esim. **On-Track Racing, Stock Car** ja **Go-Kart Racing**. On-Track Racing on Gamestarin Super Sprint -klooni, ei huono, muttei loistavakaan. Stock Car on ikivanha Super Sprintin tapainen peli, mutta pelaajilla on valittavana erilaisista moottoreista ja autoista, ja vaihteitakin löytyy useita. Go-Kart Racing on Ancon yritys tehdä Amigalle hyvä Super Sprint-klooni siinä kuitenkaan onnistumatta.

Odottamisen arvoiset

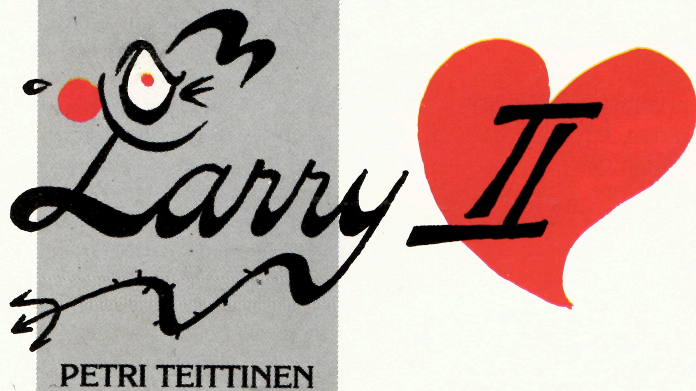
MicroProse julkaisee aivan lähitulevaisuudessa Geoff Crammondin (Sentinel, Revs, Aviator ja Revs+) **Stunt Car Racerin**. SCR:ssä pelaaja istutetaan rankan menopelin ratin taakse ja auto retuutetaan radalle, jossa on hyppyreitä ja mäkiä. Amigan ja ST:n versioissa on datalinkmahdollisuus, joka tarkoittaa sitä, että kaksi tietokonetta saa kiinni toisiinsa välijohdolla. Näin kaksi kaverusta voi ajaa toisiaan vastaan yhtäaikaa samalla radalla.

Amigan ja ST:n Star Warsit ohjelmoinut Jurgen Friedrich koodaa parhaillaan 16-bittisiä versioit aHard Drivin'-kolikkopelistä. Domarkilla on tavoitteena putkauttaa peli myyntiin jouluksi, kun taas Jurgenin tavoitteena on ahtaa koko peli lähes samanlaisena Amigaan ja ST:hen. Tällä hetkellä ST:n HD on hieman nopeampi ja tulee luultavasti jäämään sellaiseksi.

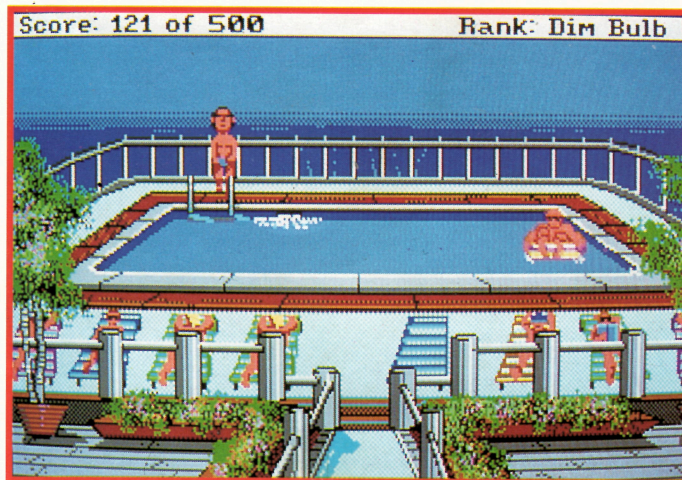
Spectrum Holobyte (Falcon ja Falcon Mission Diskit) valmistelee joulujulkaisua varten PC:lle, Amigalle ja ST:lle peliä nimeltä **Vette**. Pelissä pääsee ajelemaan San Franciscossa ja valittavana on joku kolmesta eri Corvetesta. Hurjastelun esteenä (hidasteena?) ovat liikennesäännöt, jalankulkijat ja liikennepoliisit. Ainakin Amigan ja ST:n versioista löytyy datalinkki, jolloin kaksi pelaajaa pääsee yhtäaikaa terrorisoimaan San Franciscon katuja. Esimerkiksi kiihdytyskisa liikennevaloista kuulostaa oikein hauskalta.

Ja mikä onkaan paras...

Asetettaessa autopelejä jonkinlaiseen arvojärjestykseen täytyy todeta että tehtävä ei ole helppo. Henkilökohtaiset suosikkini ovat ST:n Super Sprint, Amigan Ferrari Formula One ja C-64:n Revs+ (ja minun Super Sprint ja Pitstop II.NN). Luulen kyllä että valinnanvaraa löytyy nykyään joka makuun, joten mitään estettä autopeleihin sekoamiselle ei pitäisi olla. Ainakin siihen saakka kunnes saa ajokortin.



PETRI TEITTINEN



Uima-altaalla. Muista uida, ettet painu pohjaan.

PARTURIN VAKIOASIAKAS

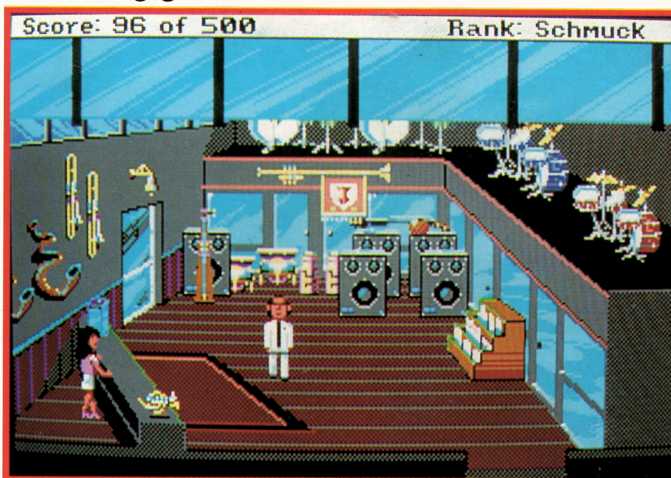
Onko Larry II aiheuttanut päänvaivaa ja harmaita hiuksia? Oletko mielestäsi täysin jumissa jossain kohdassa? Ei enää hätää, neuvot löytyvät tästä!

Ratkaisuun ei ole karttaa, sillä mielestäni sitä ei tarvita. Pienellä tutkimisella jokainen oppii nopeasti tuntemaan ympäristönsä. Tilanteet kannattaa tallentaa usein! Ja sitten...

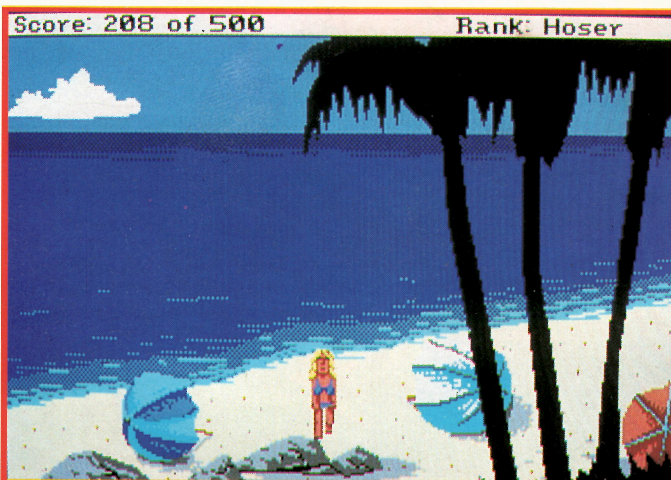
Lampsi Even autotalliin ja tutki farkun taskut. Sieltä löytyy dollarin seteli. Etsi kauppa, josta voit dollarilla ostaa lottery ticketin. Kaupasta marssi TV-studiolle ja näytä naiselle tickettisi. Hän luettelee kuusi kolmenumeroista lukua, jotka pitää kirjoittaa saman tien paperille. Naisen kysyttyä mitkä numerot tiketissäsi ovat, kirjoita paperilta samat numerot vastaukseksi. Näin pääset takaseinällä olevasta ovesta.

Istu takaseinällä olevalle penkille ja odottele. Hetken päästä vasemmalla olevasta ovesta talsii omalaatuinen nuori mies ja pyytää sinua seuraamaan. Seuraa heppua äkkiä. Joudut napakymppiin, jossa seinän toisella puolella oleva naikkonen esittää arveluttavia kysymyksiä kolmelle ehdokkaalle. (Ja saa vielä arveluttavampia vastauksia!) Kun tulee sinun vuorosi, voit vastata aivan mitä tahansa, nainen inhoaa sinua kuitenkin.

Parin kierroksen jälkeen käy ilmi, että pienen erehdyksen seurauksena olet voittanut risteilyn naisen kanssa. Kävelet takaisin oikealle huoneeseen. Istu odottamaan ja hetken päästä oikealla olevasta ovesta saapuu henkilö ja pyytää sinua kiiruhtamaan. Seuraa henkilöä ovesta ja joudut eräänlaiseen onnenpyörä-kilpailuun. Larry pyöräyttää itselleen miljoona dollaria vuodessa koko loppuelämäkseen! Nyt sinulla on siis matkalippu ja miljoona dollaria rahaa.



Larry ja musiikkikaupan salat. Kieli soimaan ja OnKlunk on sinun.



Hiekalla tököttävä naikkonen onkin Larry, usko tai älä!

Sadantonnin simmarit

Miljoonalla ei tee paljoakaan, jossei sitä saa rikotuksi jossakin. Etsi tiesi italialaiseen vaatekauppaan, jossa pienikin rätti maksaa tuhansia. Kävele takaseinälle, nappaa käteesi uimahousut ja kävele kassalle. Uimahousujen hinta on häkellyttävät satatuhatta ja risat, mutta saatpa kuitenkin miljoonan dollarin setelisi rikottua.

Samasta kaupasta, josta ostit lottery ticketin, pitää käydä ostamassa Grotesque Gulp, kymmenien litrojen kokoinen kokistölkki. Muista myös maksaa tölkki. Hortoillessasi edestakaisin voit myös vilkaista aidanreiästä, jos haluat muutaman lisäpisteen. Kannattaa myös käväistä parturissa.

Kemikaaliosta pitää käydä

ostamassa aurinkovoidetta (sunscreen, vasemmanpuoleisesta hyllystä) ja sitten takaisin Even talolle. Tutkimalla roskapönttöjä pari kertaa löydät passisi, jonka Eve-kulta on heittänyt menemään.

Tällä välin musiikkikauppa on avannut ovensa, joten nyt voitkin suunnistaa askeleesi sinne. Jututa myyjää ja hupaisan keskustelun jälkeen sinulla on omituinen instrumentti, onklunk, jossa on sisällä salainen mikrofilmi.

Laivalle uimaan

Nyt voitkin kävellä satamaan, jossa laiva jo odottaakin. Mene hyttiisi, joka on aivan oikeassa alareunassa. Nappaa pöydältä hedelmät parempaan talteen. Käväise naapurihytissä, mutta tule heti takaisin, äläkä mene liian lähelle sängyllä makoilevaa matamia. Omassa hytissä vaihda päällesi uimahousut ja hieraise päällesi hieman aurinkovoidetta.

Mene uima-altaalle. Vaalea nainen tulee rupattelemaan, mutta älä lähde hänen mukaansa, vaikka kuinka mielesi tekisikin. Loikkaa uima-altaaseen ja kirjoita SWIM, ettet huku. Ui altaan keskipaikkeille ja sukella (DIVE). Ohjaa Larry kohti altaan pohjalla olevaa myttyä. Ota mytty, joka onkin itse asiassa bikinien yläosa. Ohjaa Larry takaisin pintaan ja mahdollisimman nopeasti, ettei Larry huku.

Nouse altaasta pitkin tikkaita ja hieraise lisää aurinkovoidetta päällesi. Lampsi takaisin hyttiisi ja vaihda puku päälle. Voit käydä naapurihytissä noukkimassa kaapinlaatikosta ompelutarvikkeet, vaikka tämä ei olekaan välttämätöntä. Tämän jälkeen voit käydä baarissa hakemassa pinaattikulhon, vaikka sekään ei ole tarpeellista. Sitten laivan parturiin. Parturista laivan komentosillalle. Kävele aivan komentosillan oikeaa reunaa pitkin, ettei kapteeni huomaa sinua. Pysähdy ison vivun eteen ja väännä vipua. Suksi äkkiä pelastusvenekannelle ja loikkaa veneeseen.

Kun vene lähtee ajelehtimaan, vedä peruukki päähäsi ja pistä varmuuden vuoksi vielä vähän aurinkorasvaa päällesi. Jos kävit baarissa hakemassa pinaattikulhon, nyt on korkea aika hankkiutua siitä eroon vaikkapa heittämällä se mereen.

Larry ajelehtii kymmenen päivää merellä. Peruukki estää Larryn aivoja paahtumasta, Grotesque Gulp pitää janon loitolla, hedelmät pitävät nälän aisoissa ja aurinkovoide estää Larrya muuttumasta paahtoleiväksi.

Viidakon valtias

Jonkin ajan päästä Larry kahlaa rantaan. Saatuasi 'mukavan' vastaanoton ja siistittyäsi itsesi ohjaa Larry ruudun alareunasta viidakkoon. Larry lähtee itsekseen hortoilemaan viidakossa. Kun hän tulee ison kukan luokse, kirjoita TAKE FLOWER. Hetken päästä Larry tulee ravintolaan. Jututa hovimestaria ja odota kunnes saat pöydän. Älä kuitenkaan syö ruokaa, sillä se on myrkytettyä.

Mene vasemmalla olevan pöydän luokse ja ota pöydältä veitsi. Poistu ravintolasta. Jonkin aikaa viidakosta touhuttuaan Larry löytää itsensä hotellihuoneesta. Paikalle kävelee myös mehukas siivoojatar. Älä kuitenkaan touhuile hänen kanssaan. Ennen poistumistasi etsi tulitikut ja saippua ja ota ne mukaasi.

Viidakon läpi rämmittyään Larry on parturissa. Parturi tekee mielestään 'hauskan' tempun ja Larrylle kasvaa kaunis vaalea pitkä tukka. Vielä kerran viidakkoon ja rannalta vasemmalle ja kiven päältä bikinien alaosa. Sitten taas viidakon läpi hotellihuoneeseen ja bikinit päälle. Tunge bikinien yläosaan rahaa että näytät enemmän naiselta.

Tämän jälkeen sinun pitäisi käydä vielä kerran parturissa ihokarvojen poistamista varten. Sitten takaisin rannalle ja oikealle jossa kärkkyvät KGB:n agentit. Koska näytät naiselta, he päästävät sinut menemään. Mene oikealle ja tulet kapealle vuoristopolulle. Vaikka oletkin pudota monta kertaa, et luultavasti voi pudota. Kun olet viimeisen kerran kääntynyt oikealle pistä vaatteet päällesi, jotta näytät taas mieheltä mennessäsi lentokentälle.

Pommi laukussa

Oven edessä vaanivat KGB:n agentit pukeutuneina hipeiksi. Anna heppuleille kukka, jolloin he lähtevät. Astele lentoasemalle. Älä turhaan jää jonottelemaan lippujonoon, se ongelma poistuu aikanaan. Lampsi parturiin, jotta muistutat jälleen passikuvaasi. Sitten passintarkastukseen. Näytä kaikki mukanasi olevat esineet tiskin takana seisoskelevalle neekerille ja hän aukaisee pienen oven josta voit mennä.

Saavut liukuhihnan ääreen. Liukuhihnan vartija nukkuu tai on kuollut, joten hänestä ei tarvitse välittää. Mene liukuhihnan viereen ja rupea aukomaan laukkuja. Muutaman laukun päästä löydät pommin, jonka Larry päättää vilkkaasti kantaa ulos. Hän ei kuitenkaan pääse lippujonoa pidemmälle kun pommi räjähtää hävittäen jonottajat. Nyt voit käydä ostamassa lentolipun.

Uudestaan passin ja tavaroiden tarkastukseen ja pienestä ovesta. Jatka matkaasi oikealle ja pääset huoneeseen, jonka alareunassa on ruokala, oikeassa reunassa pari automaattia ja edempänä pari henkilönkuljetushihnaa. Osta alareunassa olevalta naiselta ruokaa, mutta älä syö. Tutki ruokaa ja ota lautaselta hiuspinni. Osta oikealla olevista automaateista laskuvarjo ja astu hihnalle.

Larry mietiskelee itsekseen jotain jonkin aikaa ja päätyy lopulta lipuntarkastukseen. Ota ensin tiskin reunalta matkaesite ja anna sitten miehelle lentolippusi. Larry tepastelee lentokoneeseen. Etsi istumapaikkasi (ahdas kuin mikä), ota oksennuspussi ja anna matkaesite vieressäsi istuvalle miehelle. Nyt voit nousta seisomaan ja lähteä oikealle. Siellä on tupakoivien osasto, minkä kyllä huomaa. Tässä vaiheessa kannattaa säätää koneen nopeus pieneksi, koska kohta tulee kiire.

Laskuvarjolla lentoon

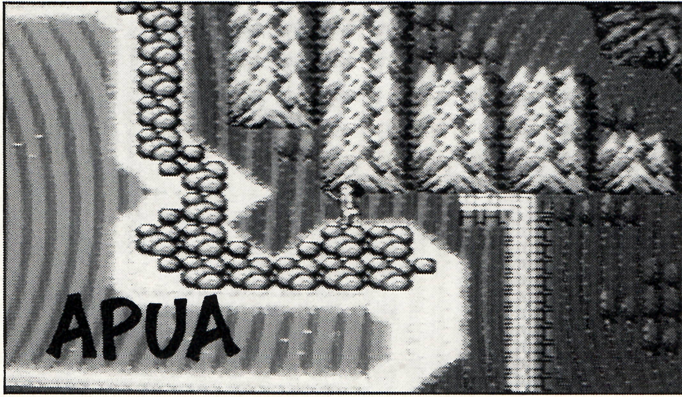
Heitä laskuvarjo selkääsi ja mene aivan oikeaan reunaan. Aukaise poistumisluukku hiuspinnillä ja imu tempaisee Larryn ulos. Heti kun saat siihen mahdollisuuden, aukaise laskuvarjo (OPEN PARACHUTE). Jonkin ajan päästä löydät itsesi puusta. Veitsi on avuksi köysiä katkottaessa. Pudottuasi maahan, nouki keppi ja käytä sitä kun puussa kiemurteleva käärme hyökkää päällesi. Larry tunkee kepin poikittain käärmeen...uh, suuhun.

Seuraavaksi tulet suolle. Oikeassa alareunassa näet apinan, joka on juuri ylittänyt suon turvallisesti. Tässä vaiheessa kannattaa tehdä tallentaa tilanne, sillä suohon uppoaminen on todella helppoa. Kulje apinanjälkiä pitkin (vaaleanruskeita klönttejä) ja pääset turvallisesti suon ohi.

Joen rannalla kannattaa myös tallentaa tilanne, sillä liaanista toiseen hyppiminen on vaikeaa ja jokeen tipahtaa liiankin helposti. Liaanista toiseen hyppimällä pääset siis joen toiselle rannalle. Nappaa joen toisella rannalla roikkuva liaani mukaasi. Lätistyäsi naisen kanssa jonkin aikaa sinut ohjataan päällikön puheille. Odota kunnes päällikkö häipyy ja mene vasemmalle. Nouki nuotiosta tuhkaa. Mene takaisin päällikön näyttämälle kielekkeelle ja käytä liaania heilauttaaksesi itsesi rotkon yli.

Tulet jäätikölle. Ripota kuumaa tuhkaa jäälle, niin esiin tulee metalliputkia, joita pitkin voi kiivetä. Kraaterin vierellä tee pommi oksennuspussista ja hiussuihkeesta ja tiputa Larryn cocktail kraateriin. Hissi ilmaantuu, joten kävele siihen.

Käytännössä olet nyt pelannut pelin läpi. Sinun täytyy vain seurailla loppuanimaatiot ja painella enteriä kun olet lukenut tekstit. Lopussa on tietty pieni yllätys, kuten asiaan kuuluu ja samalla esitellään Larry III:ssa toista pääosaa esittävä naikkonen. Larry III:n ratkaisu sitten joskus. 



PHANTASY STARIIN

Pelikonsolien omistajia ei ole liiemmin hemmoteltu seikkailu- ja roolipeleillä. Laitteiden teknisten edellytysten ei ole katsottu riittävän muuhun kuin suoraviivaisten toimintapelien pelaamiseen. Segan Phantasy Star muuttaa noita käsityksiä kertaheitolla ja tarjoaa kestävää pelinautintoa kokeneellekin seikkailijalle.

Kolikkoautomaatteihin huippupelejä valmistava **Sega** on ottanut rohkean askeleen tarjotessaan kotikonsoleihin täysiveristä, valikko-ohjattua roolipeliä nimeltään Phantasy Star. Kehyskertomuksena toimii vieraalla linnunradalla tapahtuva hyvän ja pahan välinen voimain mittelö. Strateginen ajattelu ja logiikka ovat pelaajan ratkaisevia avuja, nopeita refleksejä ei tarvita. Pelin voi ratkaista usealla vaihtoehtoisella tavalla pelaajan omien mieltymysten mukaisesti.

Koko konkkaronkka

Phantasy Starin sankaritar on Alis, jonka isä ja veli ovat saaneet surmansa kuningas Lassicin vakiinnuttaessa valtaansa Andromedan linnunradan Algolin aurinkokunnassa. Alis haluaa henkilökohtaista kostoa ja tavoittelee siinä sivussa Algolin vapauttamista Lassicin tyranniasta, joka on koitunut kunnon kansalaisten kohtaloksi.

Pelin alussa varsin vaatimattomasti aseistettu Alis joutuu kamppailemaan yksin Lassicin kätyreitä vastaan, mutta matkan varrelta hänelle löytyy kolme kumppania. Muskelimies Odin on ainoa,



jolla ei ole taikavoimia, mutta sitäkin enemmän raakaa tuhovoimaa. Odinin saa vapautettua kaatamalla patsaan päälle Azulinia. Samassa yhteydessä löytyy myös kompassi.

Myau on puolestaan kissapeto, joka ymmärtää puhetta ja kykenee tekoihin, jotka ihmisiltä jäisivät aikomuksen asteelle. Viiksekkään seuralaisen hankkiminen edellyttää matkaa Motaviaan ja lac potista luopumista. Viimeinen vaan ei vähäisin Alisin kumppaneista on arkkimaagi Noah, jonka erikoisloitsuitta moni arvoitus jäisi ratkaisutta. Velho löytyy Motavian avaruusaseman pohjoispuolisilta vuorilta.

Kolme planeettaa

Kumppanusten ristiretki tapahtuu Algolin kolmella planeetalla niin maan päällä kuin sen allakin. Alisin kotiplaneetta Palma on vehreä, Maata muistuttava paratiisi, jossa käärmeen virkaa ajaa Lassicin käskyläisten terroristijoukko. Motavian kiertorata tekee siitä autiomaan, jossa jokunen keidas piristää maisemaa. Dezoris edustaa toista äärimmäisyyttä, sillä sen pinta on ikijään peitossa.

Planeetoilla on siellä täällä kaupunkeja ja kyliä sekä maanalaisia labyrinttejä. Planeetan pinnalla matkatessaan kumppanukset kohtaavat ehtimiseen Lassicin kätyreitä, jotka käyvät päälle kuin yleinen syyttäjä. Maantieteellisten opintojen ohella taistelu onkin ainoa ajankulu näillä vaelluksilla.

Labyrintit ovat hirviöiden kansoittamia, pimeitä paikkoja. Niissä liikkuminen edellyttää tarkkaavaista karttojen laadintaa. Useat pelin ratkaisun kannalta oleelliset tarvikkeet ja vihjeet löytyvät labyrinteistä, joten ne on pakko tutkia viimeistä sopukkaa myöten.

Motavian kuvernöörille tarjottavan kakkupalan voi kaivaa maan kätköistä Palmassa Nuala-nimisestä luolasta. Dezoriasta löytyy Lac Shield ja samaisesta laconialaisesta metallista valmistettu sotisopa sekä Prisma.

Hankalin labyrintti on Baya Malay, jossa löytyvät muun muassa Miracle Key ja Crystal. Baya Malyn huipulla pitää käyttää Prismaa ja syöttää Myaulle pähkinöitä taivaalla leijuvaan palatsiin tehtävän lentomatkan turvaamiseksi. Lac Axe sijaitsee Palmassa Medusan labyrintissä. Kivikatseisesta kummajaisesta selviytyy heittämällä jatkuvasti Rope-taikaa ja hakkaamalla päälle. Mirror Shield yksinkertaistaa toimenpidettä. Sen voi käväistä hakemassa Motovian Gas Townista.

Kilpi löytyy kaktuksen alta pikkusaaresta. Gas Towniin pääsemiseksi on omistettava Atlantiksesta löytyvä Gas Shield ja Hovercraft. Ilman jälkimmäistä ei ole asiaa myöskään Atlantikseen, joka sijaitsee Palmassa. Casbassa käynti auttaa asiassa ja samalla reissulla voi hankkia lohikäärmeen Gemin, jonka voi vaihtaa Dezoriksessa Torchiin.

Kaupungit ja kylät ovat ainoat turvapaikat vaaralliseksi käyneessä maailmassa. Niissä on mahdollista kerätä voimia tuleviin koitoksiin. Sairaalat ja kirkot ovat välttämättömiä taistelukunnon palauttajina sekä surmansa saaneiden matkatoverien henkiinherättäjinä. Asutuskeskuksista löytyy lisäksi kauppoja, joista on mahdollista hankkia täydennystä asearsenaaliin, matkavarusteisiin sekä muonapuolelle. Palman itärannalla olevassa rannikkokaupungissa kannattaa tivata kauppiaalta loppuunmyytyäkin tavaraa.

Vuorovaikutteisuutta

Peli neuvoo pelaajaansa pitkin matkaa. Kaikkien kansalaisten kanssa kannattaa jutella, jotta onnistuisi onkimaan tietoonsa tärkeitä tiedonmurusia. Näitä sopivasti yhdistelemällä ja luovaa mielikuvitusta soveltamalla pelin ratkaisua edesauttavat toimenpiteet seviävät pikkuhiljaa pelaajalle.

Useimpien hirviöiden kanssa on turha turista, parempi on turvautua taistoon asein tai taikuutta käyttäen. Voitokas mittelö kasvattaa ryhmän jäsenten kykyjä ja tuottaa erilaista saalista tulevaan tarpeeseen. Yleisohjeena sanottakoon, että ennen erikoisilta vaikuttaviin tilanteisiin syöksymistä kannattaa tallentaa pelitilanne. Näin hankalatkin hirviöt voi pätkiä pinoon yrityksen ja erehdyksen ikivanhaa metodia soveltaen.

Kestoviihdettä

Phantasy Star on sitä paljon monimuotoinen ja laaja peli, että sitä ei selvitä päivässä tai parissa. Tästä syystä pelitilanteen voi tallentaa vastaisen varalle. Pelin grafiikka on varsin korkeatasoista ja erityisesti erilaisten hirviöiden ulkoasun viimeistelyyn on todella paneuduttu.

Englanninkielen taito on välttämätön edellytys pelaajalle tai hänen tukihenkilölleen. Perheen pienimmätkin pystyvät nauttimaan Phantasy Starista alkuun autettuina ja tarpeen tullen tulkkiin turvautumalla.



Ratkaise

SPACE QUEST III

PETRI TEITTINEN

THE PIRATES OF PESTULON

Jo kolmanteen osaansa ehtineen Space Quest -trilogian kakkososa koki paljastavan käsittelyn edellisessä pelikirjassa, ykkönen tässä samassa ja nyt on kolmososan vuoro.





Karttaa on turha etsiä lähisivuilta, sillä Sierran uusimmissa peleissä karttojen vääntäminen on suurimmaksi osaksi turhaa työtä. Koska pelissä ajalla ei ole suurta merkitystä, voit aika rauhassa tutkiskella ympäristöäsi ja tulla siten tutuksi sen kanssa. Ja vaikka tässä artikkelissa ei asiasta mainitakaan kuin pari kertaa, muista Al Lowen kuolemattomat sanat: tallenna ajoissa, tallenna usein.

Roger Ruusunen

Roger ajelehtii kapselissaan avaruuden kylmässä sylissä. Hetken päästä robottien ohjaama romunkeräysalus noukkii pelastuskapselin piittaamatta sen sisältämästä orgaanisesta elämästä. Peli alkaa Rogerin herätessä "talviunesta".

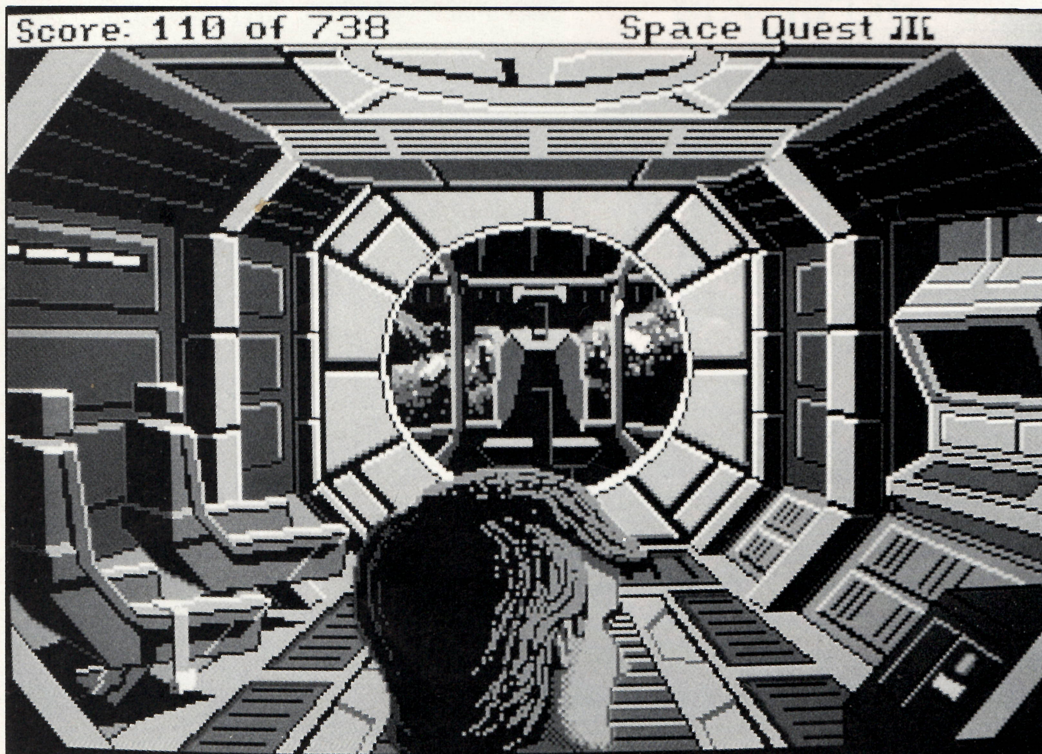
Ensimmäisestä ruudusta ei löydy mitään hyödyllistä, ainaskaan vielä. Lähde alaspäin ja seuraavasta ruudusta oikealle. Oikeassa reunassa on roskankuljetin, johon noileasti loikkaat. Kuljetin tipauttaa sinut kylmästi hihnalle, joka kuljettaa roskaa (ja sinua) kohti murskainta. Nouse ensin seisomaan (**stand up**) ja hyppää hihnalta kaiteelle (**jump**).

Lähde kulkemaan varovaisesti vasemmalle. Kaiteelta on helppo tipahtaa, joten käytä kursoriohjaimia tarkkaa ohjausta varten. Tulet kontrollihuoneeseen. Huoneen keskialueella touhuaa robotti, joka tekee sinulle kolmannen silmän jos haahuilet paikalla liian kauan. Hyppää siis turhia aikailematta kaiteessa kiinni olevaan koneeseen. Koneessa on kiinni koura, jonka avulla voi nostaa maasta esineitä ja kantaa ne toiseen paikkaan.

Ohjaa konetta normaalisti nuolinäppäimillä ja häivy kontrollihuoneesta nopeasti. Etsi huone, jossa on pelastuskapselisi. Voit tarkistaa minkä huoneen päällä olet painamalla koneessa olevaa nappulaa, jolloin koura laskeutuu alas. Kun löydät huoneen, josta aloitit, asemoi kone lattialla makaavan möykyn yläpuolelle ja paina koneessa olevaa nappulaa. Koura laskeutuu ja kaappaa möykyn, joka onkin itse asiassa varppimotivaattori (Star Trek elää!).

Aja oikealle kunnes tulet valtavan katosta roikkuvan masiinan eteen. Asemoi kone masiinan puolenvälin paikkeille ja paina nappulaa. Koura laskeutuu vieden varppimotivaattorin mennessään ja tipauttaa sen kauniisti alhaalla olevan aluksen moottoriaukosta sisään. Olet nyt yhden askeleen lähempänä roskankeruualuksesta pakenemisesta. Ajele koneella takaisin sinne mistä sen löysit. Aja kone ruudun alareunassa näkyvän rampin eteen ja nouse seisomaan. Kävele ramppia pitkin aukkoon.

Tipahdat pehmeästi romukasaan. Mene vasemmalle, sinne minne lamppuja yhdistävä johto menee. Katsele ympärillesi ja löydät seinästä



Roger upeassa, joskin hieman kärsineessä aluksessaan.

reiän. Reiässä on reaktori. Ota reaktori ja suunnista ruudun oikeaan ylänurkkaan, josta löydät tikkaat. Kiipeä tikkaita ylös ja tulet esiin Tähtien Sodasta tutun TIE-hävittäjän edestä. Lampsi ylös ja seuraavasta ruudusta oikealle tunnelia pitkin. Tunnelissa jättimäinen rotta hyökkää kimppuusi ja varastaa reaktorin. Se löytyy kuitenkin täsmälleen samasta paikasta mistä sen löysitkin.

Kiipeä jälleen tikkaat ylös. Päästyäsi ylös nouki tikkaat mukaasi, ne ovat erittäin tarpeelliset. Mene jälleen ylös, oikealle ja tunneliin. Tunnelissa ota seinältä roikkuvat johdot.

Mech-Roger

Mene oikealle ja tulet huoneeseen, jonka oikeassa alareunassa on valtava robottipää. Kävele varovasti vasemman silmän alle ja varo putoamista. Kiipeä (**climb**) silmään ja kiipeät tikkaita pitkin alempana olevaan huoneeseen. Huoneessa on alus, jonka katossa olevaan aukkoon tiputit aiemmin varppimotivaattorin. Kiipeä tikkaita apuna käyttäen aluksen katolle ja aukaise luukku. Mene alukseen ja katsele ympärillesi. Vasemmassa alareunassa näet avonaisen luukun. Pistä reaktori ja johdonpätkät aukkoon, ja sulje luukku. Näin alus on lähtövalmis.

Istu ohjaamoon ja tutki ohjaustietokonetta. Kytke alukseen voima päälle, sitten tutka, etusuojakenttä (ei mikään pirun "poikkeutin"!) ja lopuksi LIFTOFF! Alus nousee jonkin matkaa, kunnes varoitussignaali soi ja tietokone pysäyttää aluksen. Sitten vain aseilla aukko roskankeruualuksen kylkeen ja tyhjiö imaisee sinut avaruuteen. Olet vapaa!

Pistä navigaatiotietokone päälle ja skannaa ympäröivää avaruutta. Valitse kohteeksi Phleebhut. Lyhyen warpin jälkeen olet "On standard orbit, Sir!". Laskeudu planeetalle ja lampsi pari ruutua ylös ja muutama oikealle, kunnes saavut valtavan käsiään ja suutaan heiluttavan patsaan juurelle. Ovesta on juuri poistumassa muukalaisperhe ja matkamuistokaupan pitäjä heiluttaa heille ovella. Muukalaisten lähdettyä marssi sisään liikkeeseen.

Sisällä tarjoa Festerille, myyjälle, omistamaasi jalokiveä. Hän ei luonnollisestikaan kiinnitä siihen paljoakaan huomiota (jos näin voi kuvata ymmyrkäisiä silmiä ja kuolaavaa suuta), vaan tarjoutuu ostamaan sen pois kohtuuhintaan. Myy, kun Fester tarjoaa 425 buckazoidia. Osta tämän jälkeen häneltä tikku-ukko, kanahattu ja sisäisen lämpötilan tasaisena pitävät alushousut. Maisemakortteja voi myös katsella, muttei ostaa.

Arnold The Annihilator käy käsiksi!

Ostokset tehtyäsi voit poistua, mutta törmäät ovella Annihilatoriin, joka on jo tähän mennessä tehnytkin pari esiintymistä. Hän antaa sinulle pienen etumatkan, joten rynni henkesi edestä vasemmalle ja jalan sivussa olevasta reiästä sisään. Astu hissiin ja paina nappulaa, joka kepittää hissin yläkertaan. Ylhäällä lampsi suoraan ylemmälle tasolle, sinne missä on generaattori ja pari koukkua. Tässä vaiheessa olisi hyvä tallentaa tilanne, sillä seuraava temppu ei onnistu aina.

Kävele alempana olevan koukun viereen, äläkä panikoi vaikka Arnold Annihilator huhuileekin jo alatasolla. Mene niin lähelle koukkua, että varmasti yllät siihen. Tarpeeksi lähellä olet silloin kun koukku peittää Rogerin pään, etkä pääse enää alemmas. Annihilator jymistää uhkaavasti kohti, mutta älä hätäile. Kun robottitappaja on aivan parin sentin päässä (ruudulla), kirjoita **grab hook** tai **swing hook** tai jotain vastaavaa. Lopputulos on kuitenkin se, että Roger nakkaa koukun vasten Annihilatoria, jolloin robotti tipahtaa generaattoriin ja jauhautuu muruksi.

Kävele alatasolle romuläjän luokse, tutki kasaa ja ota robotin näkymättömyysvyö. Hetken päästä Fester tulee hissillä yläkertaan ja pääset hänen kyydissään alas. Palaa nyt aluksellesi, mutta VARO SKORPIONEJA!!! Kiepauta aluksesi kiertoradalle ja valitse matkakohteeksi Monolith Burger. Warpin jälkeen tulet Monolith Burgerin kiertoradalle ja ketäs hampurilaispaikasta onkaan juuri lähtemässä...

Telakoidut automaattisesti. Lampsi vasemmalle, ettei sinun tarvitse jäädä odottamaan jonoon, sillä seuraava tiski on vapaa. Osta Monolith Fun Meal. Syötyäsi löydät paketista Fun Meal -yllärin. Mene sitten pelaamaan nurkassa kököttävää kolikkopeliä.

Pelaa peli läpi. Se ei ole kovinkaan vaikeaa, kun vain harjoittelet pari kertaa ja säädät tietokoneesi nopeuden tarpeeksi hitaalle. Lopulta ruutuun ilmaantuu vieraskielinen teksti. Fun Meal -yllärin avulla pystyt kääntämään viestin selväkieliseksi. Lyhyesti kerrottuna viestin sisältä on seuraava: Two Guys From Andromeda (eli Mark Crowe ja Scott Murphy, kaikkien Space Questien tekijät) on kidnapattu Pestulon-kuuhun. Kuu pidetään silmälle ja tutkalle näkymättömänä voimakentällä, jota lähetetään Ortegasta. Voimakenttä pitää ensin kytkeä pois päältä, vasta sitten kuuhun pääsee. Kidnappaaja on Scumsoft, pelifirma, joka repii sievoiset summat kehnoilla peleillä.

Jos haluat, voit vielä käydä ostamassa kalleimman annoksen minkä löydät. Tämän seurauksena tapahtuu jotain sangen huvittavaa, kun yrität palata alukseesi. Lopulta voit kuitenkin suun-



Astro Chicken, pelaa tämä läpi ja löydät salaperäisen viestin.

nata aluksesi kohti Ortegaa. Perillä pitää heittää (aluksessa) lämpöä säätelevät alushousut päälle.

Planeetan pinnalla mene ensin vasemmalle ja sitten alas. Kulje varovasti ettet putoa. Seuraavasta ruudusta löydät pari Scumsoftilaista piraattia tutkimassa jotakin. Odota kunnes he lähtevät ja mene vasta sitten tutkimaan omituisia laitteita. Katso teleskoopista ja näet valtavan voimageneraattorin joka pitää yllä kuuta suojelevaa suojakenttää.

Ortegan valtava generaattori

Kävele hieman oikealle, kahden kiven välissä olevan pienen laatikon luokse. Ota laatikosta räjähde. Mene oikealle ja sitten ylös. Generaattori alkaa jo näkyä. Kulje oikeassa reunassa olevasta aukeamasta ja mene alas. Tulet tasanteelle josta näkee osan generaattoria. Mene portaat alas ja kun näyt pienenä hippiäisenä oikealle kunnes löydät piiiiitkät tikkaat jotka johtavat generaattorin kylkeä pitkin ylös. Kiipeä tikkaat aivan ylös asti. Tulet generaattorin suuaukon luo. Tässä vaiheessa kannattaa taas tehdä tilannetalletus, jos sattuu tipahtamaan suuaukkoon.

Kävele varovaisesti aivan suuaukon reunalle ja pudota räjähde aukkoon. Sitten tikkaat taas alas, alhaalla vasemmalle ja alas kunnes löydät itsesi taas näköalatasanteelta. Palaa samaa reittiä pitkin kuin tulitkin kunnes olet taas teleskoopin luona. Ota tuulimittari. Mene ylös ja huomaat, että maan järähtelyt ovat "hieman" muokanneet planeetan pintaa. Käytä tuulimittarin vartta seipäänä ja leiskauta itsesi kuilun yli. Sitten takaisin alukseen.

Käynnistä alus ja suuntaa kohti Pestulonia. Laskeuduttuasi mene alas ja löydät Scumsoftin päämajan. Vartijoita tulee parhaillaan portista ulos. Pistä näkymättömyysvyö päällesi ja käynnistä se. Kirjoita **exit** ja kone kysyy haluatko palata alukselle vai mennä Scumsoftin päämajaan. Valitse päämaja ja lampsi näkymättömänä vartijoiden ohi portista sisään. Päästyäsi portaat alas vyöstä loppuu virta. Paina seinässä olevaa nappia ja astu hissiin.

Hissi vie sinut pitkään käytävään. Kävele jonkin aikaa ylöspäin, kunnes vasemmalla seinällä on taas ovi. Mene ovesta. Jos et ole siivouskomerossa vaan hississä, palaa takaisin käytävään ja kävele lisää, kunnes löydät komeron.

Siivouskomerossa pistä siivoojan puku päällesi. Puvun taskussa on Mr. Garbage, roskanpolttoon tarkoitettu laserase. Kävele ylöspäin, kunnes oikealla seinällä on ovi, josta pääset sisään. Tulet kirjanpitäjien saliin. Lähde seikkailemaan käytävissä mutta muista tyhjentää KAIKKI roskapöntöt laserillasi. Jos et tee sitä, huomaavat kirjanpitäjät että olet vakoilija, ja kutsuvat paikalle turvallisuussatelliitin, joka jähmettää sinut hyytelöön.

Kun löydät Elmon (paikan 14-vuotias pomo) kuvan, lainaa kuvaa ja värikopiokonetta käyttäen napsaise Elmon pärstävärkistä terävä kopio. Jatka hortoiluasi, kunnes löydät Elmon toimiston. Elmo on luultavasti paikalla, joten käy tyhjentämässä hänen roskakorinsa ja mene ylös ja oikealle. Tulet parvekkeelle, josta näet oman aluksesi rakennuksen sisäpihalla. Palaa takaisin Elmon toimistoon. Tällä välin Elmo on häipynyt ja unohtanut avainkortin pöydälleen. Nokkelana sällinä noukit kortin parempiin taskuihin ja suunnistat ulos kirjanpitäjien sokkeloista.

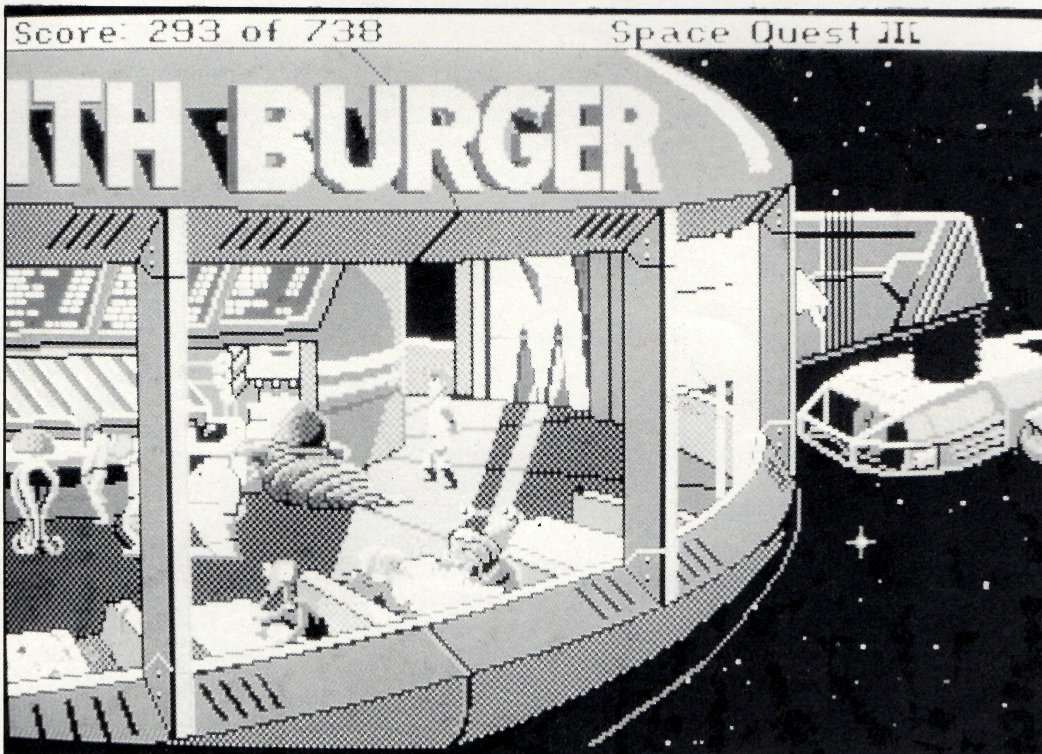
Käytävässä lampsi taas sen verran, että löydät oven jonka reunassa on eräänlainen laatikko. Työnnä Elmon avainkortti laatikossa olevaan aukkoon. Kone naksahtaa ja pyytää sinua seisomaan hiljaa paikallasi kasvojentunnistusta varten. Kirjoita tässä vaiheessa **show picture** ja Roger heilauttaa Elmon kuvan säteen tunnistettavaksi. Ovi aukeaa...

Kaksi sälliä Andromedasta

Tulet saliin, jonka keskellä ovat Two Guys From Andromeda, vangittuna hyytelöön. Kirjoita **press button**, jolloin Roger painaa seinässä olevaa nappulaa ja lattiasta liukuu tasanne jota pitkin pääset poitsujen luokse. Käytä laseria päästäksesi ohjelmoijat pälkähästä. Ennenkuin ehditte livistää, liukuu tasanne pois ja jäätte ansaan keskelle huonetta. Ylhäällä olevat ikkunat valaistuvat ja Elmo ilkkuu teille hetkisen. Sen jälkeen teidät viedään suurelle areenalle.

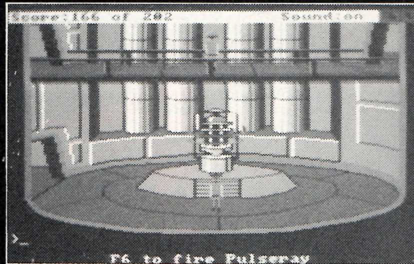
Joudut mittelemään taitojasi suurilla taisteluroboteilla Elmoa vastaan. Elmon voittaminen on vaikeaa, vaikkei mahdotonta. Koska jokainen hutilyönti kuluttaa energiaa, on yritettävä välttää turhia lyöntejä. Paras taktiikka on katsoa koska Elmo tulee kohti ja ennakoitava sen verran että samalla hetkellä kun robottisi nyrkki heilahtaa, Elmo tulee nyrkinkantaman päähän. Näin Elmo ei pääse lyömään lainkaan ja voitat helposti.

Voitettuasi Elmon robotti kaatuu ja tekee areenan seinään aukon, josta karkaatte aluksellesi. Saat kuitenkin perääsi Scumsoftin hävittäjiä, jotka voivat olla tietokoneestasi riippuen olla joko helppo nakki tai mahdoton pähkinä. Esim. Amstrad-koneissa nappulaohjauksella osuminen tuntuu olevan mahdotonta, kun taas IBM-koneissa tähtääminen on kuin leikkiä. Pelin selvitys onkin enää vain piraattien kukistamisen takana. Sen jälkeen aluksesi kiihdyttää hallitsemattomaan varppiin ja... pelaa ja katso!



Monolith Burger, USS Enterprisen miehistön lemppariruokala.

Ratkaise SPACE QUEST I™



ANTTI ISOAHO

AVARUUDEN IHMEITÄ

Haluatko löytää uusia jännittäviä maailmoja, tutustua uusiin eliöihin ja avaruusaluksiin, nauttia tuopin pari olutta ja pelastaa maailmankaikkeuden? Tottakai haluat.

Sierran Space Quest -sarjaa on tehty lähes yhtä monta episodia kuin Star Trek -elokuvia, joten ajan säästämiseksi koko sarjan läpipelaajille ykkösen ratkaisuohjeet. Kakkososan ratkaisu ilmestyi jo viime Pelikirjassa ja kolmonen ratkeaa tässä samassa opuksessa. Siinäpä aikavarppeja kerrassaan!

Tallenna tilanne

Näiden ohjeiden avulla pääsee Space Questin läpi. Ohjeet auttavat keräämään kaikki ratkaisemisen kannalta tärkeät pisteet. Yksitoista vähemmän tärkeää pistettä saa jokainen itse kerätä.

Pelitilanne kannattaa tallentaa levylle aina silloin tällöin, ja varsinkin aina kun tulee uuteen paikkaan, ettei kuoleman tullessa tarvitse aloittaa koko peliä alusta. Tekstissä on vaikeimmissa kohdissa kehoitettukin tähän.

Animaation (ja pelihahmon) liikkumisen nopeuden voi itse valita. Nopean vauhdin saa kirjoittamalla **fast**, hitaan kirjoittamalla **slow** ja taas normaalin kirjoittamalla **normal**. Nopeaa animaatiovauhtia kannattaa pitää tylsissä ja pitkissä kohdissa (esimerkiksi Keronan aavikolla harhailu). Hidas vauhti sopii paikkoihin, joissa pitää toimia nopeasti (esimerkiksi Deltaurin aseistusdroidin pommin otto).

Ja sitten muutama lisävinkkejä ennen varsinaisia ohjeita. Jos avaruusalus Arcadan käytävillä tulee ilmoitus "**you think you hear footsteps**", niin vaihda nopeasti ruutua tai mene lähimmän nurkan taakse odottamaan ilmoituksen poistumista. Jos Keronan pinnalla tulee ilmoitus, että olet janoinen, kirjoita: **drink water**.

Ulence Flatsissa olevaa hedelmäpeliä pelataan näin: Ennen kuin alat pelata, tallenna tilanne levylle. Aloita peli. (F4, F6 ja F8-näppäimistä valitaan potin suuruus.) Jos häviät yli 20 taalaa aloita uudelleen viimeksi tallennetusta tilanteesta. Jos voitat niin paljon, että sinulla on enemmän rahaa kuin viimeksi tallennetussa tilanteessa, tallenna tilanne uudestaan. F10-näppäimestä lopetetaan hedelmäpelin pelaaminen.

Avaruusalus Arcada

Kävele aloituspaikalta vasemmalle, niin saavut data-arkistohuoneeseen. Kulje arkistohuoneen läpi ja mene ulos vasemmanpuoleisesta ovesta. Kulje käytävää pitkin vasemmalle, kunnes törmäät lattialla makaavaan ruumiiseen. **search body**
take keycard
Lähde kävelemään oikealle ja mene takaisin data-arkistohuoneeseen. Odota vähän aikaa, niin arkistohuoneeseen saapuu loukkaantunut tiedemies, joka kaatuu maahan. Mene miehen viereen.
look man
Mene tietokoneen ääreen.
look screen
astral body
Odota hetki, niin droidi etsii sinulle datakasetin.
take cartridge
Lähde arkistohuoneesta vasemmalle ja mene hissillä käytävän alaosaan. Kävele alakäytävää oikealle välittämättä kahdesta ruumiista ja laboratorion ovesta. Mene hissillä aluksen alakerroksiin. Kulje ensimmäisestä alakerroksen huoneesta oikealle. Tulet huoneeseen. josta näkee ajoneuvohuoneeseen. Mene ikkunan edessä olevan konsolin eteen.
press OPEN BAY DOOR button
Kävele oikealle. Mene lukitun hissin vieressä olevan konsolin eteen.
insert keycard
Mene hissiin, joka äsken ei auennut. Olet aluksen komentohuoneessa. Mene huoneen perällä olevien kahden nappulan eteen.
press left button
press right button
Huoneen perällä aukesi kaksi ovea. Mene oikeanpuoleisen oven luokse.
take spacesuit
Mene vasemmanpuoleisen oven luokse.
take gadget
Mene kaiteiden sisäpuolella olevan konsolin luo.
press AIRLOCK button
Mene läpi auenneesta ilmalukosta ja saavut ajoneuvohuoneeseen. Mene huoneessa olevan konsolin eteen.
press PLATFORM button
Mene huoneen keskelle ilmestyneen pakokapselin vasemmalle puolelle.
climb into escape pod
Olet pakokapselissa.
fasten seatbelt
press POWER button
press AUTONAV button
close door
pull throttle
Olet nyt päässyt pois avaruusalus Arcadalta!

Keronan aavikko

Pakokapseli tippuu aavikkoplaneetta Keronalle.
unfasten belt
take survival kit
look kit
get out
Mene pakokapselin tuulilasin eteen.
take glass
Lähde kapselin tippumispaikalta oikealle. Olet nyt kallioalueen länsireunalla. (Tallenna tilanne levylle ja tutki kallioaluetta. Tarpeeksi tutkittuasi voit aloittaa tästä kohdasta uudelleen.) Lähde kalliota ylöspäin vievälle polulle. (Muistithan tutkia paikkoja ja tiedät missä polku on?)

Kun olet menossa polulle voi taivaalta tipahtaa hämähäkki-droidi. Paniikkiin ei ole syytä: se ei pääse tulemaan polulle. Kävele polkua pitkin ylös, kunnes tulet sillalle. Kävele sillan yli, mutta älä jää sen keskikohtaan seisoskelemaan. Jatka matkaasi, kunnes tulet paikkaan, jossa on kaksi suurta kiveä pystyssä. Mene kivien väliin, niin salainen hissi kuljettaa sinut maan alle.

Mene ensimmäisessä luolassa olevan pienen kiven luo.
take rock
Kulje vasemmalle. Ylitä maassa oleva ristikko sen ta-

kareunalta. Mene höyryä puhaltavan geysirin eteen.
put rock to geyser
Kulje auenneesta ovesta seuraavaan luolaan. Kävele seuraavan luolan läpi ja mene pois takavasemmalla olevasta aukosta. Pysähdy juuri ennen kolmea sädettä.
use glass
Jatka matkaasi polun päähän. Pysähdy ennen katosta tippuvaa happoa. (Tallenna tilanne levylle, sillä happosateesta ei välttämättä heti pääse läpi.) Kerää rohkeutta ja juokse hyvällä ajoituksella happopisaroiden läpi. Mene oikealle. Kun tulet ruutuun, jonka alaosan lattiassa on ristikko, pysähdy ja kirjoita:
turn on gadget
Kävele oikealla olevasta aukosta. niin saavut hologrammin luolaan. Hologrammi antaa sinulle tehtäväksi tuhota Orat-hirviön, joka asuu maan pinnalla olevassa luolassa.
Hologrammi palauttaa sinut pinnalle. Kävele samaa polkua pitkin alas, josta tulit ylös. (Hologrammi palautti sinut Keronan pinnalla olevan kallion päälle.) Lähde kulkemaan kohti Oratin luolaa. (Olethan muistanut tutkia paikkoja ja tiedäthän. missä Oratin luola on?) Väistele hämähäkkiä, sillä jos kosket siihen, kuolet heti! Mene hämähäkki kannoillasi Oratin luolaan sisään.
Mene luolaan etulaidalle, niin Orat kiinnostuu hämähäkistä eikä sinusta. Orat ja hämähäkki tappavat toisensa. Mene luolan lattialle jääneen Oratin ruumiinosan luokse.
take chunk
Lähde ulos luolasta. Kävele taas polkua pitkin kahden suuren kiven väliin. Kulje maanalaista luolaa pitkin taas hologrammin luo. (Ristikon ja pisaroiden kohdalla menettele samoin kuin viime kerralla.)
Kun hologrammi on puhunut, kirjoita:
drop chunk
Kävele auenneesta ovesta halliin. Kun alieni on puhunut. mene peräseinällä olevan tietokonekonsolin luo.
insert cartridge
Kun olet lukenut ruutuun tulleen tekstin, kirjoita:
take cartridge
Sitten mene skimmerin viereen
go to skimmer
turn key
Skimmer lähtee kohti Ulence Flatsin kaupunkia, mutta matkalla tulee eteen kiviä. (Tallenna tilanne levylle. Jos törmää liian usein kiviin ei tarvitse aloittaa alusta.) Väistele kiviä! Kun väistelet tarpeeksi kauan saavut Ulence Flatsiin ja aavikko on ohitettu!

Ulence Flats

Skimmer saapui Ulence Flatsin kaupunkiin.
take key
leave skimmer
Paikalle kävelee mies, joka haluaa ostaa skimmerin kolmellakymmenellä buckazoidilla. (Buckazoidit ovat pelin rahayksiköitä.) Miehelle pitää vastata:
no
Odota paikallasi vähän aikaa, niin mies tulee uudestaan. Tällä kertaa hän tarjoaa rahojen lisäksi tyylikästä jetpackia. Nyt vastaa:
yes
Sitten kävele baariin. Mene baaritiskille. Kun baarimikko tulee kohdallesi, kirjoita:
show coupon
Mene pelaamaan hedelmäpeliä. (Lue hedelmäpelin pelaamisohjeet!) Pelaa peliä kunnes olet saanut 250 buckazoidia. Sitten mene ulos baarista. Kävele baarista oikealle ja sitten eteenpäin, niin saavut droidikaupan eteen. (Ulence Flats on pieni kaupunki.) Mene sisään, kävele portaat ylös ja mene valkoisen droidin eteen.
show coupon
buy droid
Mene ulos kaupasta. Droidi seuraa sinua. Mene takaisin baariin. Droidi jää odottamaan sinua baarin eteen. Kävele baaritiskin eteen.
drink beer
Odota, että baarimikko tulee kohdallesi.
buy beer
drink beer
Odota taas, että baarimikko tulee kohdallesi.
buy beer
drink beer
Nyt kuulet vieressä olevalta mieheltä Deltaur-aluksen olevan sektorilla HH.
Mene taas pelaamaan hedelmäpeliä, kunnes sinulla on vähintään 214 buckazoidia. Poistu baarista ja kävele vasemmalle. Droidi seuraa sinua. Tulet Tinyn käytettyjen alusten myymälään. Kävele eteenpäin Tinyn suurimman aluksen luo Tinyn ja droidi seuratessa. Käpytä aluksen tikapuiden luo.
buy craft
Alus maksoi 214 buckazoidia ja nyt se on sinun!
climb into craft
load droid
sector HH
Alus lähtee lentoon. Olet päässyt pois Ulence Flatsista ja samalla koko Keronan planeetalta!

Avaruusalus Deltaur

Aluksesi pysähtyi aivan Deltaurin eteen.
wear jetpack
leave craft
Lennä jetpackilla ruudun keskellä olevan oven kohdalle.
open door
Mene ovesta ilmalukkoon. Odota, että ovesta kävelee robotti. Kun robotti avaa oven livahda siitä sisään. Mene huoneessa olevan arkun viereen.
open trunk
climb into trunk
Joku kuljettaa arkun (jossa sinä olet sisällä) Deltaurin pesulaan.
open trunk
Mene pesukoneen eteen.
open unit
climb into unit
Pesulaan astuu sisään Sarien-sotilas, joka käynnistää pesukoneen (jossa sinä olet sisällä). Pesun jälkeen kirjoita:
open unit
Huomaat, että pukusi on vaihtunut sarienilaiseksi sotaasuksi.
look suit
Asun taskusta löytyy sarienilainen ID-kortti. Nyt voit kulkea vapaasti Deltaurissa!
Lähde oikealle ja ota vasemmanpuoleinen hissi. Kävele vasemmalle ja vaihda hissillä kerrosta. Kävele käytävän yläkerrosta oikealle kunnes tulet tähtigeneraattorihuoneen yläsillalle. Kävele siltaa pitkin oikealle ja saavut huoneeseen, jossa aseistusdroidi antaa aseita. (Tässä kannattaa tallentaa tilanne levylle, niin jos epäonnistut seuraavassa kohdassa voit aloittaa tästä uudestaan.)
Mene tiskin eteen.
show card
Kun droidi menee hakemaan asettasi, niin mene tiskin reunalla olevien pommien eteen ja kirjoita:
take bomb
(Toimi nopeasti!)
Kun droidi tulee takaisin. se antaa sinulle aseen. Mene takaisin tähtigeneraattorihuoneeseen ja aivan sillan keskikohtaan
drop bomb
Kulje vasemmalle. Kävele yläkäytävää vasemmalle, kunnes yhtäkkiä kaadut. Kaatuessasi Sarien-kypäräsi irtoaa ja häviää! Tästä lähtien sinun pitää aina ruutua vaihtaessasi ampua jo valmiiksi (F6-näppäimestä ammutaan), sillä nyt sarienilaiset ampuvat sinut heti, jos et ehdi ensin. Myös vartijadroideja pitää varoa, sillä nekin tappavat nyt kosketuksesta!
Vaihda hissillä kerrosta ja lähde oikealle. (Muista olla varovainen.) Kävele oikealle kunnes tulet tähtigeneraattorihuoneeseen. Mene pommilla tappamasi vartijan ruumiin viereen.
search body
press button
Mene generaattorin luo.
look console
Näppäile kursorin avulla numerot 6858 (ja enter). Aktivoit generaattorin itsetuhojärjestelmän. Lähde huoneesta vasemmalle ja mene heti huoneen vasemmalla puolella olevaan hissiin. Vaihda hissiä vasemmanpuoleisesta oikeanpuoleiseen. Tulet sukkulanlaukaisuhuoneeseen. Mene sukkulan luo. (Varo lattiassa olevaa rakoa.)
climb into shuttle
look shuttle
press LAUNCH
Sinä teit sen! Tuhosit Tähtigeneraattorin ja Deltaurin! Kuljetit tärkeän datakasetin turvaan Xenonin planeetalle! Pelastit itsesi ja miljoonat muut kauhealta kuolemalta! Ja mikä parasta: pelasit Space Questin läpi! Jihuu!

Ratkaise

MARS SAGA

MATKAOPAS MARSIIN

JUKKA O. KAUPPINEN

Pakkolasku Marsiin on murskaava kokemus, alukselle ainakin. Ja kyllä siinä pilotiltakin itku pääsee, sillä Maa käyttää Marsia vankilaplaneettana. Onneksi tavarasäiliöstä löytyi Pelikirja.

Mars Saga on erikoinen roolipeli. Siinä on mukana Bard's Talea, Wastelandia ja vielä omia keitoksia — lisäksi hyvin tuloksin. Mikään vaikea läpipelattava se ei ole, joten ratkaisuohjeita ei anneta, vain yleisiä ohjeita siitä, kuinka pysyä hengissä.

Alku hankalaa ja sitten tappavaa

Aloittaminen ei ole mitenkään hankalaa. Sinulla on valmis hahmo aseineen päivineen eli ei muuta kuin menoksi. Vastustajatkaan eivät vielä ole kovin kummoisia. Hankaluus piilee siinä, että vastustajat kehittyvät koko ajan, eteen pölähtää aina vain paremmin aseistautuneita roistoja. Itseään on pyrittävä kehittämään vähintään samaa tahtia kuin vihollliset voimistuvat, ja lisäksi koetettava värvätä lisää hulluja kaveriksi.

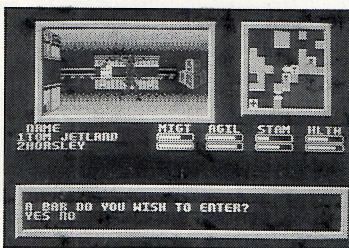
Pahinta on, jos heti alusta lähtien joukko urautuu väärin. Se kostautuu pahasti. Niinpä on mietittävä keitä ottaa. Erilaisista baareista löytää värvättäviä, sotilasbaareista sotilaita ja logiikka lienee selvä.

Elinkelpoinen joukkio koostuu yhdestä hakkerista, yhdestä lääkäristä ja loput ovat tehokkaita taistelijoita. Hyvä lääkäri on elintärkeä myöhemmissä vaiheissa, joten keskity harjoituttamaan häntä pelkässä lääketieteessä. Kun Medkit C on hallussa, voi opiskella jo muutakin. Viis aseista, kunhan panssari pysyy päällä — vahvat parannuskeinot ovat ensisijaiset. Hakkerin on oltava jo alussa hyvä, muuten ei pääse mihinkään. Treenaus auttaa ja taistelemistakin voi opetella jatkossa.

Hahmoja haastateltaessa ei tule ottaa ensimmäistä tarjokasta. Heitä kyllä riittää, on varaa kelata kymmeniä kunnes se oikea löytyy. Parasta olisi, jos taitoja olisi jo valmiina, eli taistelijoilta tulee vaatia jonkinasteista taitoa automaattiaseissa (auto) ja taitoa käyttää niitä (agility). Kun astut ulos kaupungista mukana on oltava joku joka hallitsee kaivostyöt (mining) ja työvälineet, mutta myöhemmin et häntä tarvitse, joten kolon kaivettuasi mainarin voi heittää huoletta ulos (ota ensin roinat pois).

Aseet ratkaisevat

Ensimmäisiin vierailukohteisiin kuuluu War Games Room, mutta se ei heti onnaa. Hakkerin on tunkeuduttava systeemiin ja rämmittävä hetki. Sen jälkeen on mahdollista harjoittaa ryhmää vapaasti kunnon taistelutaitoihin. Tärkeimmät ovat battle armour (pitäähän panssari olla), automatic guns (konepistoolista pulssilaseriin), arc guns (kunnon kemiallista sodankäyntiä) ja rocket weapons (molotovin cocktailista kranaatinheittimiin). Muissa treenipaikoissa voi opetella muunmuuassa riflen, mutta se on tarpeeton. Punttisalilla kannattaa keskittyä agilityn ja staminan kehittämiseen, muilla ei tee mitään. Lähitaistelutaidot ovat tyystin tarpeettomia, joten älä vain missään nimessä tuhlaa kokemuspisteitäsi niihin. Arc gunissa on aivan kylliksi lähitaisteluasetta.



Joukkoa harjoituttaessa mieti ketä treenaat mihinkin. Ota jokaiselle yksi ase, johon hän erikoistuu, paitsi jokaisen tulee hallita arc gun — se jos mikä on tarpeen välillä. Myöhemmin tuliasetaidot tulevat hyödyttömiksi, koska luolista löytyy voimakkaampia marsilaisia aseita. Arc gun ja rocket weapons eivät kuitenkaan vanhene ollenkaan, joten niiden treenauksesta on pidemmällä tähtäimellä enemmän hyötyä kuin muista.

Marsin matkaopas

Joka paikassa kannattaa vierailla, lukuunottamatta baareja, joista on hyötyä vain värväysmielessä. Yliopistot, sysopin luolat, treenipaikat... koskaan et voi tietää mistä löydät tärkeitä henkilöitä. Tämä on välttämätöntä esimerkiksi kunnon panssarien (golum) saannille.

Kaivokset ovat hupa paikka vierailla, jos sinulla on hyvä lääkäri. Sieltä saa rutkasti pisteitä tappamalla kaikennäköisiä mönniäisiä mitä vastaan tulee, ja löytää käytännöllistä roinaa josta on hyötyä joko elossapysymiseen tai vastustajien nitistämiseen (=sama asia). Pelissä eteneminenkään ei ole taattua ilman kaivoskäyntiä.

Ulkomaailma on todella inhoittava paikka. Vastaan tulee kaikennäköistä kommunistimutanttipetturia ja muuta oliontynkää, jotka ovat ainakin alussa melko voittamattomia. Parasta siis juosta lujaa. Inhaa on myös, että ulos on pakko nokka pistää. Joten ole valmis.

Pelin pääratkaisut tapahtuvat marsilaisten luolastoissa, jos et totaalisesti eksy matkalla. Kokemus kertoo, etteivät marsilaiset niin vakavia vastustajia ole, ja parasta on kuitenkin vahvojen aseiden löytyminen. Esimerkiksi Mind melt on tuhtia kamaa, pahempikin hazor siihen kuukahtaa (huomaa, kertakäyttökamaa). Miellyttävää on myös huomata, ettei marsilaisten aseiden käyttöön vaadita erityistaitoja, joten jopa täysin taidottomat kuukkelit saavat tuhoa aikaan.

Ja mitäs vielä

Aktiivisella pelaamisella Mars Saga ratkeaa alle viikon, laiskemmalla voi mennä parin viikon tietämille. Pahinta on rämpiä marsilaisten luolastossa, mutta koeta kestää. Mitä siitä, jos hahmot ovat kuoleman kielissä astuttuaan geysiriin, ovathan lääkärit olemassa.

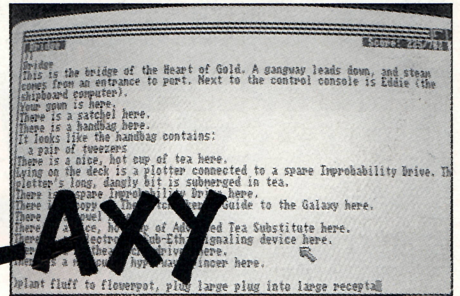
Hitmanit ovat pahimpia vastustajia, joita eteesi tulee ennen viimeistä taistoa. Eli jos pystyt pistämään hanttiin heille (kolmannessa kaupungissa) pärjäät muillekin. Alussa Officereissa on kuitenkin tarpeeksi tekemistä, heiltä saat panssareita ja aseita. Tapa kaikki mikä liikkuu, paitsi naisia ja lapsia — mutta ota huomioon että kranaateilla ja arc guneilla tapettujen tavaroita ei voi kerätä jälleenmyyntiin.

Jos et nyt saa Mars Sagaa läpi niin et sitten koskaan.

Ratkaise

HITCHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY

JUKKA KAUPPINEN



Kuinka nähdä maailmankaikkeuden ihmeet alle kolmellakymmenellä Altarian dollarilla päivässä? Liftaamalla Dentrassisien kyydissä tietysti. Mutta mikä on vastaus perimmäiseen kysymykseen elämästä ja maailmankaikkeudesta? Kirjan lukenut tietää, eikä ilman kirjaa liftaajan matkasta saakaan mitään tolkkua.

Niillä, jotka eivät tunne kirjaa on lievähköjä ongelmia edetä, kun eteen tulee ongelmia, jotka vaativat selkeän mielikuvan tilanteesta. Ja tietäjätkin voivat jumiutua (krhöm). Pahinta kaikessa on pelin totaalinen vaikeus ja etenkin koneen epäilyttävä tapa huijata pelaajaa. Tai täysin epäloogiset ratkaisut omituisiin tilanteisiin, joissa tuloskin on kerrassaan mieletön. Mitäs teet kun mitään et voi tehdä?

Olutta ja pyyhkeitä

Alkuun pitäisi jokaisen päästä, se ei ole vielä NIIN vaikeaa. Jos mikään ei kuitenkaan luonnistu, suosittelen luovuttamista jo nyt. Jos silti haluat yrittää, niin pillerit (**analgesic**) selvittävät pään näppärästi.

Kun selviät ulos asti on mutalätäkkö hauska paikka maata, eikä siinä mitään pyyhkeitä tarvita. Aikanaan on syytä juosta takaisin talolle ja liftata. Kun heräät on pimeää...

Vogonien runoutta

Tähän ovat monet juuttuneet pahasti. On pimeää eikä mikään toimi. Kokeile aistejasi. Yksikään viidestä aististasi ei toimi. Jatka kokeilemista, ja kun kone ilmoittaa, ettei neljä niistä toimi — käytä sitä toimivaa ja kuin voilla sivelty: jotain tapahtuu!

Kun olet pystyssä tarvitset Baabelin kalan, ja senhän saa nappia painamalla. Seuraavat ovat kuitenkin myös tarpeen: takki (+ naula), pyyhe, laukku ja roskapostia (!). Nauti runoudesta kun et muutakaan voi.

Aikanaan pääset Kultasydämeen. Tässä vaiheessa kone paljastaa hitusen oikeaa luonnettaan ja huijaa sinua väittämällä että uloskäynti on toisaalla kuin se todella on. Mene komentosillalle, ja pudota osa esineistä, koskapa et niitä tarvitse (**plotter, screwdriver, gown, device**).

Nouda epätodennäköisyysmoottori, äläkä usko koneen väitettä että siellä on vaarallista tai ettet näe mitään. Teetäkin tarvitaan (älä juo). Seuraavaksi tarvitaan tarkat tiedot siitä, kuinka rakennetaan epätodennäköisyysgeneraattori: yhdistä pieni plugi säiliöön (**receptable**) ja samaten yhdistä plotter teehen. Ja sitten vain: **push switch**.

Traalialainen sontiaismolottaja

Tästä eteenpäin peli voi olla lievästi omituinen. Se heittää sinut erilaisiin tilanteisiin, ja löydät lopuksi itsesi Kultasydämeltä. Huomaat usein jopa käyväsi läpi jo selvitettyä skenaariota, ja henkilöhahmosikin vaihtelevat.

Traalialainen sontiaismolottajapeto on karmeimpia petoja, joita linnunradalla on. Otus on äärettömän verenhimoinen, mutta tyhmä kuin saapas. Lisäksi se olettaa ettei se voi nähdä sinua, jos sinä et voi nähdä sitä. Tämän lisäksi tarvitset kiven ja pyyhkeen skenaarion ratkaisuun.

Trillian, Arthur ja Phil bileissä

Huomaat olevasi bileissä, joissa Trillian tapasi Arthurin ja Philin ensi kerran. Paljoa ei tarvitse tehdä, otat vain Arthurin takilta nöyhtäpallon ja laitat sen käsilaukkuusi (jätä auki!). Sitten vain koetat kestää, ja silmäilet Philiä (= Zaphod Beeblebrox).

Ford versus Prosser

Nyt olet Ford Prefect ja edessäsi on kummallinen deja vu -ilmiö. Tee mitä täytyy (maapähkinät + kolme kaljaa), seuraa Arthuria ja pudota laukku minkä jälkeen laitat laukkunöyhdän sen päälle(!)

Kuinka avaruusalus varastetaan

Herätessäsi olet Zaphod Beeblebrox, Linnunradan senhetkinen presidentti, ja olet matkalla Kultasydämen paljastamistilaisuuteen. Tämänhetkisellä suunnalla törmäät kallioihin, joten tee suunnanmuutos ja anna autopilotin hoitaa homma. Huolehdi, ettei sinua ammuta, ja käske Trillianin ampua kivääreitä — sitten Kultasydämeen. Ja on jälleen pimeää...

Kostoretki maahan

Muistatko kun aiheutit galaksin tuhon varomattomilla puheillasi? No, oliot ovat kostoretkellä maahan, etkä paljoa siihen voi vaikuttaa. Ota awl mukaasi, ja koeta kestää.

Pääset pois, mutta löydät itsesi oman pääsi sisältä. Kuljeksi ympäriinsä ja poista suhteellisuudentajusi. Ja kaikki on taas pimeää...

Teetä, ohjuksia ja Margratea

Tässä vaiheessa sinulla pitäisi olla seuraavat esineet: neljä nöyhtää, ultra-plasmic awl, paint chipper, nutrimat interface ja tool box.

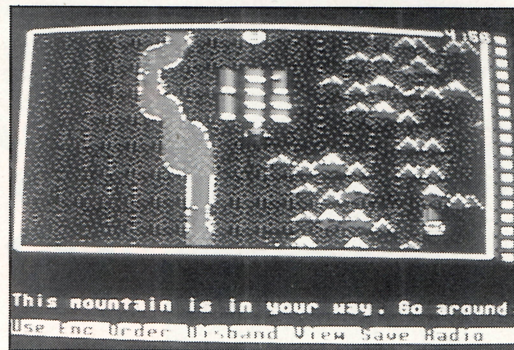
On teeaika. Nutrimat interface sopii johonkin. Ohjuksista pääsee eroon räpelöimällä suuren plugin suureen astiaan. Älä juo teetä, laita se korvikkeen tilalle epätodennäköisyysgeneraattorissa ja puskii. Pölyhiukkasista kasvaa pian jotain, jos ne istuttaa. Eikä saunakaan ole pahitteeksi.

Hedelmä on näppärä tulevaisuuden ennustaja. Katso tarkasti ja etsi kyseinen työkalu. Pyrkimys on päästä aluksesta ulos, mutta Eddie ei suostu siihen. Ainoa keino on suostutella Marvin hommaan, mutta ensin on päästävä Marvinin puheille, eikä ovi suostu päästämään sisälle. Jos poistit itseltäsi suhteellisuudentajun, tee on ratkaisu. Ota se, kas vain... Ovikin aukeaa. Juo. Suostuttele Marvin aukaisemaan ilmalukko (**hatch**). Pudota kaikki paitsi tarvittava työkalu ja Baabelin Kala, ja mene Access spaceen. Ja olet astunut Margratealle.



Ratkaise WASTELAND™

JUKKA O.
KAUPPINEN



AUTIOMAAN SOTURIT

On kolmenlaisia roolipelejä: helppoja, keskinkertaisia ja päätärassaavia. Electronic Artsin Wasteland on ehdottomasti viimeisintä luokkaa. Toisin kuin esimerkiksi Phantasie III, joka voidaan pelata läpi kolmessa päivässä, Wasteland vie aikaa viikkoja ellei saa ulkopuolista apua. Niinkuin nyt Pelikirjasta.

Peli alkaa Ranger Centeristä. Käytössäsi on jo valmis joukkue, mutta sitä kannattaa käyttää vain pelin harjoitteluun. Kun olet päässyt Wastelandin kanssa sinuiksi, tee levy 1 uudelleen ja kokoa oma joukkiosi.

Hahmojen luonti on ensimmäinen todellinen pelivaihe. Mahdollisia hahmoja tutkiessa on huomioitava seuraava: IQ:n on oltava kaikilla korkea, mieluiten yli 13. Strenght ei mielellään alle 10, yhdellä Luck ainakin 15, Dexterity yli 10, Charisma ainakin yhdellä miehellä ja naisella vähintään 14. Speed ei ole kovin ratkaiseva jos pysyttelee puukonkantaman päässä vastustajasta, mikä pätee myös Agilityyn (tarvetta löytyy siis kuitenkin).

Luotuasi hahmot valitset taidot, ja tässä ei saa mokailla. On harkittava tarkasti mitä taitoja antaa kullekin: jos Dexterity on alhainen ei kannata antaa vakaata kättä vaativia taitoja kuten Picklock, Safecrack, Demolition, Forgery, Alarm & Bomb Disarm ja niin edelleen. Harha-arvio haittaa koko peliä.

Paras tapa kasata ryhmä on kirjoittaa paperille kaikki taidot ja kunkin hahmon pisteet, ja tehdä kullekin henkilölle oma lohkonsa. Sitä mukaa kun valitset taitoja kullekin tee raksi lohkoon. Jokaisen hahmon on syytä saada seuraavat taidot: Clip Pistol, Swim, Perception, Assault Rifle ja Climb. Yhden tulisi saada Rifle, ja ainakin kahden AT Weapon ja SMG tulevaisuutta katsellen. Pelin edetessä ei pidä ahnehtia uusia taitoja, aina on oltava pisteitä varalla. Ylennyksien saapuessa pisteitä on jaettava tarkasti — IQ:n kehittäminen on ensisijaista.

Seuraavat eivät ole välttämättömiä selviytymiselle: Brawling, Knife Fighting, Pugilism, Knife Throwing, Acrobat, Sleight of Hand. Viimeksimainittu on kuitenkin hyvä olla jollakulla. Loput taidot tulisi jakaa hahmon tulevan roolin ja IQ:n mukaan.

Maasta sienikin ponnistaa

Hahmojen ollessa valmiit voit alkaa. Lähtö tapahtuu Ranger Centeristä, pelialueen oikeasta alakulmasta. Ensimmäinen vierailtava kohde on Highpool, jossa jo alkaa tapahtua. Esimerkiksi Workshopissa kannattaa käyttää perceptionia..

Highpoolin läpi käytyään on Agricultural Center seuraava kohde. Älä ole ahne, vaan avulias. Täällä saat ensimmäisen tehtäväsi. Vihje: mene pohjoisreunaa pitkin, Harry on toisella rivillä vasemmalta. Hedelmistä saa rahaa, ja luola etelävallissa on mukava ampumarata.

Desert Nomadsit ovat nyt vierailulistalla. Mene aavikon reunaa pitkin, mutta MDBOäläMDNM mene Guardian's Citadeliin. Engineer antaa tietoja, jos osaa kysellä. Hobo ennustaa, jos on tarjota Snake Squuzineita (Wastelandin vastine Koskenkorvalle). Trading Carista kannattaa ostaa Engine ja pistäytyä Highpoolissa. Teltoista viis (vielä), mutta jos kerrot keskimmäisen teltan vartijalle 'chat' saat hyvää ampumaharjoitusta.

Voit myös pistäytyä kaivoksessa vuorten länsipuolella. Älä viivyttele vielä turhia, vaan käy läheisessä huoneessa ja ota tavarat mukaan (pick axea tarvitaan).

Kaupunkien lumo

Quartz-kaupunki on oiva paikka. Sieltä löytyy kaikki mitä raavas mies tarvitsee: kapakka baarityttöineen (huom. tärkeä. Charmi peliin ja URABUTLN!) ja asekauppa (ammuksia). Vastaukset arvoituksiin ovat Toast & R. Kolmas löytyy katselemalla.

Stagecoach Innistä löytyy jotain kivaa: salakäytävä. Muista Snake Squuzinit! Courthousestakin löytyy kaikkea käytännöllistä, mutta muista MUERTE.

Outlaw Hideoutissa: KAPUT. Kassakaapin luona muistele riipuksia, joita löysit Courthousesta. Täällä tarvitaan myös Bomb Disarmskilliä panttivangin vapautukseen.

Quartzin salat selvitettyään matka vie pohjoiseen. Jos löysit Acen, hän osaa korjata jeepin. Saavutettuasi Needlesin tutki paikat, kaikkea löytyy ihmispurilaisista kolmijalkaisiin huopiin. Kuuntele mitä pummi sanoo Acapulcosta. Muista: rubiinisormus on vietävä jollekin, ja Temple of Blood on kova paikka. Pelilaudalta pääsee pois seuraavasti: n, w, w, w, w, n, n, e, e, e, e, e, s, e, e, n, n, n, n, w, w, s, w, w, w, w, n, n, e, e ja 30. Älä unohda ottaa TNT:tä ja kranaatteja mukaan.

Darwin Villagesta löytyy sairaala ja kaksi pahasti sairasta kaveria. Mistä lääke? Hedelmistä ja kemikaaleista. Musta pörssi pitää täällä majaansa, hinnat eivät ole halvat mutta valikoima upea.

Las Vegas on hauska paikka: siellä on muun muuassa kasino ja muutama rikollispesä. Jos tapaat herran nimeltä Faran Brygo on hän auttamisen arvoinen, ja tällöin tie vie Temppelin kautta viemäreihin. Köysi on keino pysyä kasassa virran yli, ja vahvat aseet ja panssarit henkivakuutuksesi. Välillä löydät robotin osia, kerää ne ja kasaa laboratoriossa.

Syvemmälle joutomaahan

Jos Las Vegas on käyty menestyksellisesti läpi, on edessä yhä vaikeampia seikkailu-

ja: Sleeper Base. Tämä on oikeastaan kaikesta helpoin, mutta vaatii todellista aivoponnistelua. Level 2:lta löytyy Power controller, siitä puuttuu osa nimeltä convertor — parempi jos se olisi mukana, muuten viemärit kutsuvat. Kloonikone toimii, kun käyttää mukeja, eikä myöhemmin enää itku paina jos joku kuolee. Erittäin kätevää, jos haluaa päästä jostakusta eroon: kloonaa parhaan äijän kerran, pari ja sitä rataa.

Level 3:n energiakentät ovat paha pala, mutta toimi seuraavasti: jätä joku Power generatorin luo kääntelemään virtakytkintä ja etene lopulla joukolla sitä mukaa kuin e-kentät sammuvat ja käynnistyvät.

Darwin Villagesta löysit aiemmin paikan The Underground, muttet päässyt sisälle, mutta nyt sinulla pitäisi olla secpass 7, jolla ovet aukeavat. Irtopään voi kytkeä johonkin, jos cyborg-skill on hallussa.

Paikka, johon joudutaan on pahimpia koetuksia koko pelissä: Mind Maze. Läpipääsy ilman apua olisi lähes mahdottomuus joten toimi seuraavasti: 32, 512, 20 (älä tapa), ajattele + Finster, voimaile + nothing, ole onnekas, käytä voimaa, iceberg ja ajattele.

Lopultakin sotaa

Lopulta olet kyllin raskaasti aseistautunut suureen koitokseen: Guardian Citadelin valtaukseen. Redhawk kannattaa viedä kotiin, ja kolme avainta pitää olla. Pikkuasiat voivat olla todella tärkeitä, jopa rikkoutuneen leivänpaahtimen korjaus kannattaa (toaster repair). Ja näpit irti helikopterista!

Kun olet puhdistanut linnakkeen on syytä viedä Redhawk kotiin, Savage Villageen. Tunnussana on Redhawk, ja suosittelen että et kurki kaivoon.

Ja nyt apokalyptiseen viime taisteluun: takaisin Guardian Citadeliin, helikopteriin ja suoraan vihollisen tukikohtaan Base Cochiseen. Jos muu ei auta, köysi voi olla tarpeen.

Level 1 on helppo nakki, kunhan et rämmi tietokonetta ja hankkiudut eroon laserista. Level 2:lla törmäät koneisiin, jotka tekevät robotteja joihin olet jo monesti törmännyt. Kirjoita RUN terminaaliin, ja ota Vax mukaan ryhmään — sitten tuhoa koneistot. Level 3:n ei pitäisi tuottaa suurempia pulmia.

Viimeinen taisto

Olet saavuttanut Wastelandin viimeisen tason. Tämän jälkeen tehtäväsi on ohi, mutta kuten arvata saattaa: ei helposti.

Alueelta löytyy neljä huonetta: Security Electronics Room, Robot Maintenance Room, OSHA ja Reactor Core Room. SER:ssä voit vähentää valvontarobottien määrää ja RMR:ssä tuhoa valvontatietokone. Rector Core Room on vahvasti radioaktiivinen alue, ja jos mukana ei ole radiation suitseja, on oltava katsottava tarkkaan mihin astuu. Ensin hiippaillaan Reactor Controltietokoneen luo: e, e, n, n, n, e, n, n, e, e, e, e, e ja lasimuurin läpi tietokoneen luo johon asetetaan plasma coupler.

Nyt on vuorossa loppurutistus: koko paikan tuhoaminen. Se tapahtuu seuraavasti: jakaannutaan neljään ryhmään. Kussakin neljässä huoneessa on nurkassa pieni koppero, jossa tarvitaan yhtä avainta. Järjestys on: Rector Core Room: Blackstar key (varo radioaktiivisuutta: w, w, w, w, n, n, e, e, e, n, n, w, w, w, w, n, n, e), Robot Maintenance Room: Nova key, Security Electronics: Pulsar key ja OSHA: Quasar key. Avaimia käytetään seuraassa järjestyksessä: Blackstar, Nova, Pulsar ja Quasar. Vielä on käytettävä värikoodit: Nuclear Reactor — punainen, Security E. — keltainen, OSHA — vihreä ja Robot M. — sininen.

Tämän jälkeen juostaan perhanan lujaa pakokapseliin ja paetaan paikalta. Pian päästäänkin ihailemaan kaunista sienipilveä, ja edessä on kuivahko vaellus autiomaan ylitse.

Olet pelastanut ihmiskunnan jäännökset (olikohan sen arvoista?), ja olo lienee sen mukainen.

Yleisiä vinkkejä

Alku on todella pulmallista. Jopa liskot ja tappajakanit hyppivät silmille eivätkä taskupistoolit paljoa tunnu. Kun panokset loppuvat on tilanne jo melko onneton. Rahalla saa kaikkea. Kerää kaikki tavara mitä uhreiltasi vain jää tai mitä onnistut löytämään, ja etsi kauppa jossa saat ne myytyä. Quartzista vasemmasta alakulmasta löydät kaupan, joka myy kaikkea mitä alussa tarvitset, myös ammuksia.

Myöhemmin kun valuuttaa löytyy enemmän voi ostaa kiväärejä sun muuta pientä. Koeta kuitenkin hankkia konepistooleja ja rynnäreitä, silloin pärjäät jo useimmille. Muista kuitenkin: eri aseet syövät eri kaliiperisia ammuksia, ja yleensä aseita on ryhmässä monta laatua. Pidä huoli, että lateja on varastossa jokaisella oikeaa laatua.

Helppo keino huijata konetta raskaasti: tee levyjä uudelleen. Tilanteen tallennus tapahtuu levy 1:lle. Kun olet pelannut jonkin paikan, ja sait sieltä näppäriä aseita, arvokasta roinaa tms: voit tehdä kyseisen levynpuolen uudelleen ja pelata paikan paikat toisen kerran niin saat huomattavan lisähyödyn. Kone ei moista tajua. Eihän se kovin reilua ole, mutta mesonikanuunoja on hyvä olla enemmänkin.

Las Vegasissa voi alussa olla pahasti pulmia robottien kera. Suurin osa kuolee melko helposti, mutta kun vastaan tulee Mark III:sia, Scorpioneja tai Cyborg Commandoja on sinun parasta omistaa vahva asearsenaali ja kunnon panssarit.

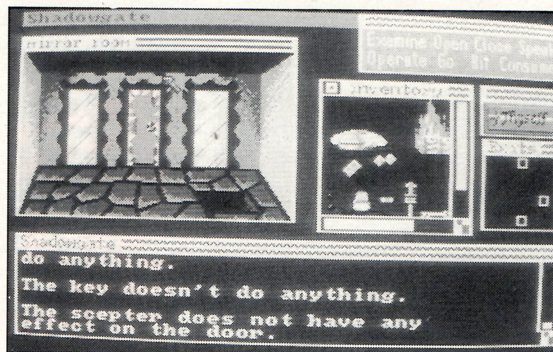
Kun saat mahdollisuuden värvätä uusia hahmoja joukkoosi, älä epäröi. Ja jos sinulla on jo täysi joukkio, eikä uusia mahdu heitä ruput pois. Ace ja Vax ovat ehdottomia, ja jos saat kloonikoneen toimimaan voit ilomielin erottaa useampiakin joukostasi. Muista kuitenkin kerätä kaikki tavarat ensin pois.

Peli on täynnä omituisuuksia ja mysteerejä, joita en käsitellyt. Suurin osa ohjeista on ylimalkaista opastusta, etkä voi tietää mihin kaikkeen törmäät kun kuljeksit ympäriinsä. Muista kaupunkien kartoitus. Riittäköön panoksesi ja tapa heti kun joku uhkaa. 



Ratkaise Shadowgate

JANNE JA TOMMI GUSTAFSSON



TARKUKSEN PELASTAJA

Shadowgate, Tarkuksen varmimmin vartioitu linnoitus on pahan käsissä. Ja jos paha tulee sieltä ulos, on Tarkuksen peli pelattu. Tuo paha, Talimar The Black tai nyttemmin Warlock Lord, ei itse pysty voittamaan Tarkuksen kuninkaan armeijaa, mutta hän onkin herättämässä koomasta titaanien kuningasta Behemothia avukseen. Kaikkea toivoa ei kuitenkaan ole menetetty, sillä eräs urhea sankari on uskaltautumassa Shadowgateen sisälle. Autetaanpa sankaria kohtaamaan Warlock Lord ja jopa voittamaan hänet.

Aivan alussa, Shadowgaten muurien ulkopuolella, nosta pääkalloa (**open skull**). Sen alta löytyy seuraavan kentän kaksoisovien avain. Ota tässä huoneessa soihdut, sillä ne ovat aina tarpeellisia.

Vielä tarvitaan kaapin avain. Se löytyy alttarilla (yksi huone eteenpäin) olevan kirjan välistä. Älä kuitenkaan koske kynttilöihin tai yritä ottaa kirjaa.

Wraithia päin

Kaapissa on linko ja miekka, jotka molemmat ovat hyödyllisiä. Alttarihuoneessa ota lähempi soihtu, sillä tämä on erikoisase wraithia vastaan. Alttarihuoneen seinäkiven takaa löytyy salakäytävä huoneeseen, jossa on hyödyllinen nuoli (tarvitset sitä myöhemmin). Liikuttamalla vasemmanpuoleista soihtua avautuu seinään salaovi. Tämä johtaa huoneeseen, jossa on kaksi siltaa. Valitse näistä vasemmanpuoleinen.

Sillan takana on huone, jossa kummittelee wraith. Wraithiin eivät tehoa tavalliset aseet, mutta taikatuli kyläkin. Käyttämällä alttarihuoneesta saatua soihtua palavana, wraith katoaa.

Tästä huoneesta löydät myös viitan, joka kannattaa ottaa mukaan. Oven takana on huone, jossa on köysi. Sanomalla köydelle EPOR se nousee suoraksi ja pääset ylös. Köyden yläpäästä pääsee huoneeseen, jossa on kolme peiliä. Jätä viitta tänne.

Avaamalla takanasi olevan käytävän pääset huoneeseen, jossa on kuusi sarkofagia. Ainoastaan etualalla oleva oikeanpuolimmainen sarkofagi kannattaa avata, sillä sieltä löytyy muumio. Sen polttamalla löydät valtikan, josta on hyötyä myöhemmin. Takanasi on nyt käytävä. Oikeammanpuoleisen oven takana on järvi ja hai.

Avain luurangolta

Järvessä olevalla luurangolla on avain, jonka saa menemällä ensin järvihuoneessa olevalle ovelle. Siitä pääsee huoneeseen, jossa on isoja ja pieniä kiviä. Pane yksi pieni kivi linkoon. Mene vesiputouksen takana olevaan luolaan. Ota luolan seinämästä kivi pois ja saat pussin, jossa on kolme timanttia. Mene nyt taas käytävään. Täältä mene vasemmanpuoleiselle ovelle ja laita valkoinen timantti seinässä olevaan rakoon. Viereesi ilmestyy jääkristalli. Heitä jääkristalli haijärveen, joilloin se jäätyy.

Saat luurangolta avaimen. Mutta jääkristallia tarvitaan vielä kerran ja käyttämäälä soihtua jääkristalliin sen saa jälleen. Mene nyt huoneeseen, josta sait jääkristallin ensimmäisen kerran. Avaa huoneessa oleva ovi ja mene sisään. Pääset lohikäärmeen luolaan. Ottamalla kilven maasta suojaudut lohikäärmeen hyökkäyksiltä.

Ota sen jälkeen sotavasara ja keihäs ja lähde heti pois. Kilpeä ei enää tarvita, joten sen voi jättää. Käy nyt huoneessa, jossa lukee epor ja avaa huoneen päässä oleva salaovi. Salaovesta pääsee huoneeseen, jossa on seinämä ja rako laatassa. Laittamalla laatan rakoon sinisen timantin avautuu seinämä, jolloin muinaisen velhon kuva kertoo sinulle tarinan ja saat samalla tärkeän käärön.

Hajoita seuraavaksi peilihuoneessa sotavasaralla keskimmäinen peili. Sen takaa paljastuu ovi, jonka saa auki haijärvestä saadulla avaimella. Pue nyt viitta päälle. Kaikki tähän mennessä löytyneet soihdut kannattaa kerätä, sillä koskaan ne eivät ole pahaksi. Mene nyt oven takana olevaan huoneeseen. Heitä heti jääkristalli liekkeihin, jolloin ne sammuvat. Nyt voit jättää viitan.

Paha peikko sillan alla

Seuraavan oven takana on silta. Heti kun koetat mennä sillalle, tulee sillan alta peikko pyytämään rahaa. Älä kuitenkaan anna peikolle mitään, vaan heitä sitä keihäällä.

Mene sitten heti sillan yli. Saavut vihaisen kykloopin luokse. Ammu kyklooppia ensin linkolla, sen jälkeen lyö sitä miekalla. Jätä nyt miekka ja linko. Veivaamalla kaivoa nousee sanko ylös. Tutki sankoa (**open bucket**) ja saat käsineen.

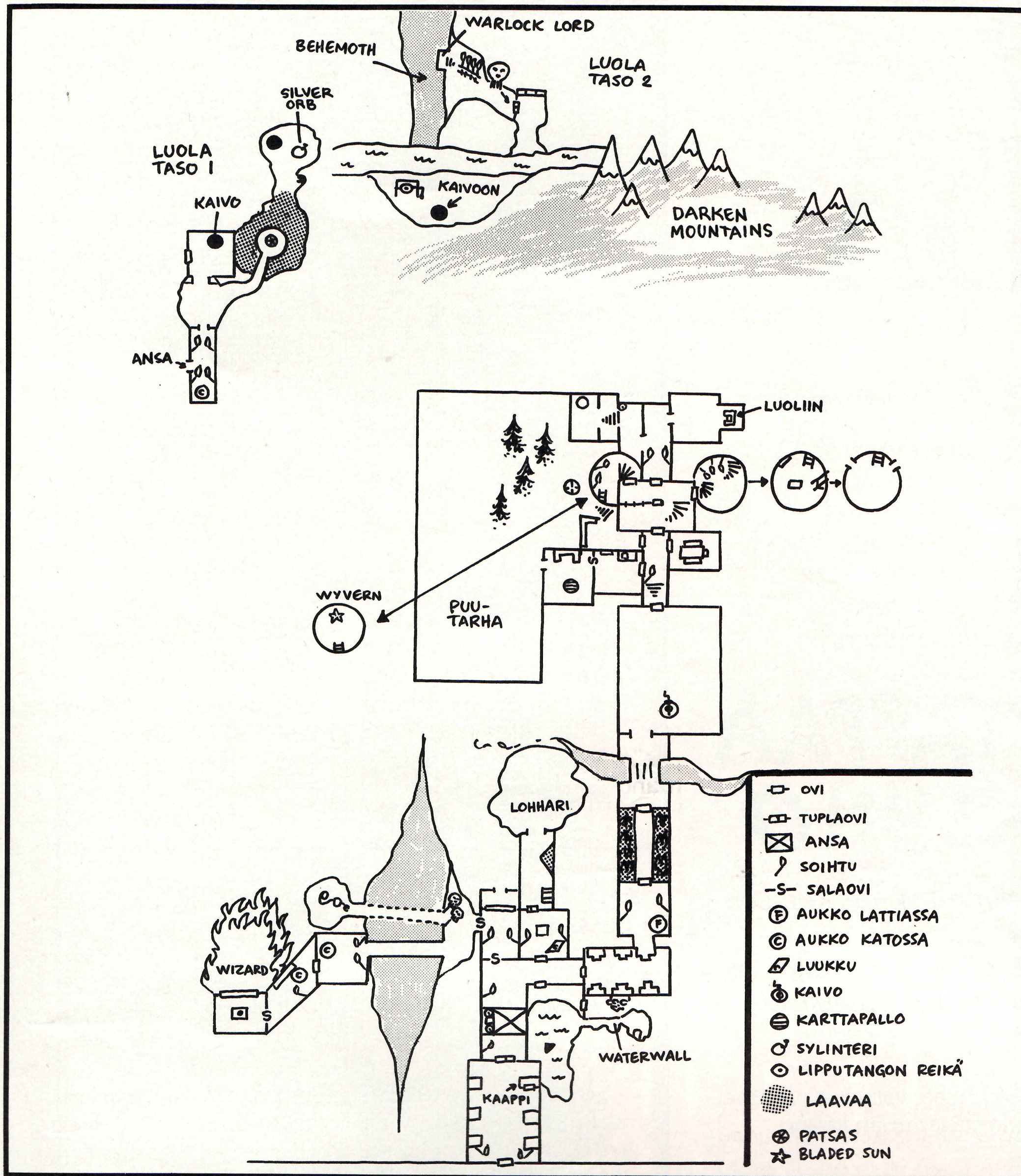
Menemällä kaukana näkyvään oveen saavut käytävään, jossa on monta ovea. Lähimmästä pääsee kirjastoon. Täällä avaa pöydän laatikot (**open desk**) ja ota kaikki minkä saat ja laita heti silmälasit nenällesi. Myös pöydällä oleva kirja on tarpeellinen. Ota myös kirjahyllystä pääkallo.

Kun panet punaisen timantin seinässä olevaan rakoon, aukeaa salakäytävä. Salakäytävässä käytä pöydästä löytämäsi lands under -kääröä karttapalloon. Ota karttapallon sisästä avain.

Huoneessa on myös hiilihanko ja palkeet, joita saattaa tarvita myöhemmin. Myös kirjastossa olevaa karttaa saattaa tarvita.

Käytävästä pääsee myös laboratorioon, jossa kannattaa vetää lattiakivessä olevaa rinkulaa. Saat pyhän veden.

Laboratoriosta pääsee puutarhaan, missä pitää ot-



taa huilu hansikkaalla. Huilua heti soittamalla aukeaa puuhun kolo, josta saat sormuksen. Nyt voit jättää hansikkaan ja huilun. Mene taas käytävään ja sen päässä olevalle ovelle. Tulet huoneeseen, jossa on kolme ovea. Avaa kaksi ylintä uusimmilla avaimillasi. Viimeiseen oveen löytyy avain maton alta. Huoneessa on myös peili, joka voi osoittautua tarpeelliseksi.

Kahlittu ihmissusi

Oikeanpuolimmaisesta ovesta pääsee huoneeseen, jossa on sfinksi. Sfinksin ohi pääsee antamalla sille sen arvoitusta vastaavan esineen (pääkallo, peili, hiilihanko, palkeet tai kartta). Sfinksin huoneesta pääsee observatorioon. Observatoriossa ota tähtikartasta shooting stars. Polta tähtikartta ja ota tanko.

Menemällä tikapuita ylös saapuu huoneeseen, jossa on nainen kahlittuna. Nainen onkin todellisuudessa ihmissusi, ja se kuolee vain, jos käytät siihen nuolta. Ota ihmissuden vartioima piikki. Mene nyt kolmiovisen huoneen vasemman puoliseen oveen. Täällä koeta ottaa torvi, jota vartioi palava koira. Tapa se pyhällä vedellä ja ota torvi.

Tikapuita pitkin pääsee tornin huipulle, jossa liitelee wyvern. Se räjähtää kappaleiksi käyttämällä shooting starilla. Ota sitten talismani The Bladed Sun.

Mene seuraavaksi kolmiovisen huoneen keskimmäiselle ovelle ja sen jälkeen vasemmalle paikkaan, jossa on lipputangonreikä. Laittamalla tangon siihen saat sauvan. Portaiden päästä saa pussin, jossa on 'kaivoraha' ja kolme pääkallorahaa.

Takaisin sillalle

Nyt sinun täytyy palata pitkä matka kaukana alussa olleelle pääkallosillalle. Riisu kaikki tavarasi pois, mutta pidä soihtu ja sauva. Sillan takana muuta sauvalla käärmepatsas kepiksi. Ota Staff of Ages mukaan. Palaa hakemaan kaikki muut tavarasi. Mene taas peikon sillalle, jolloin se ilmestyy uudelleen. Pääset sen ohi käyttämällä Ulterior humana -kääröä (näkymättömyys).

Mene nyt taas huoneeseen, jossa on neljä ovea. Mene keskimmäisestä ovesta oikealle johtavaan käytävään. Pääset huoneeseen, jossa on valtaistuin ja kuninkaan luuranko. Panemalla valtikan kuninkaan käteen, avaamalla oikeanpuoleisen paneelin ja laittamalla koloon sormuksen, valtaistuin nousee ja sen alta aukeaa salakäytävä. Mene salakäytävään, jossa on kaksi ulosmenotietä (suoraan ja vasemmalle).

Vasemmanpuoleinen ovi on ansa, joten mene eteenpäin. Tulet huoneeseen, jonka toista kulkuaukkoa vartioivat gargoylet, siispä valitse toinen. Huoneessa, jonne tulet on patsas. Avaa kirja ja käytä sitä patsaaseen, jolloin silta nousee esiin (jätä kirja) ja pääset eteenpäin.

Hopeinen pallo

Tulet huoneeseen, jossa on aukko lattiassa, kaksi yhdessä olevaa sylinteriä ja kolme vipua. Vetämällä ensin oikeanpuoleista, sitten keskimmäistä ja sen jälkeen taas oikeanpuoleista vipua sylinterit aukeavat ja niiden välistä löytyy ratkaisun kannalta tärkeä hopeinen pallo. Yhdistä nyt piikki ja keppi ja hopeinen pallo ja keppi.

Mene huoneeseen, jossa gargoylet ovat ja käytä niihin Instantum Illuminaris -kääröä, jolloin pääset ohitse. Gargoylejen takana on huone, jossa on kaivo. Avaa kaivo vivusta. Heittämällä 'kaivorahan' kaivoon, alkaa kaivosta puhaltaa tuuli, joka takaa sinulle pehmeän laskeutumisen.

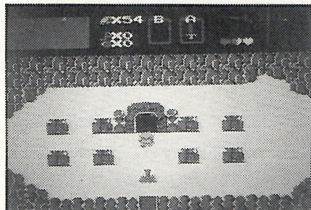
Olet päässyt Styx-virran rannalle. Soittamalla kongia saapuu manalan lauttamies, joka kuljettaa sinut vastarannalle, jos annat hänelle yhden pääkallorahan. Täällä laita talismani koloon, jonka päälle on kaiverrettu miekan kuva. Puhalla torvea ja pääkallosta aukeaa ovi. Astumalla sisälle pääset huoneeseen, jossa Warlock Lord kohottaa Behemothia ylös.

Käytä Behemothiin keppiä, jolloin hopeinen pallo osuu siihen ja se vajoaa syvyyksiin vieden Warlock Lordin mukanaan.

Ja niin olet käynyt Shadowgaten läpi kaikkia vaaroja uhmaten ja pääset ihailemaan loppusepostusta.

Ratkaise *The legend of* ZELDA

WALLU



HAUSKA TAPPAA VANHA KEHNO

Tunget kultaisen kasetin Nintendo-merkkiseen konsoliin ja tartut tikkuun. Painat päättäväisesti START-nappulaa ja syöksyt keskelle labyrintteja pelastamaan suloista prinsessaa.

Inkarnaatiosi ilmestyy vihreäpukuisena Link-menninkäisenä aloitusruutuun AB. Ensimmäisestä luolasta saa alkajaisiksi piskuisen nylkyveitsen, jolla voi aloittaa Hyrulen valtakunnan vapauttamisen.

Viisaana henkilönä et suinkaan ryntää päätä pahkaa labyrinttiin 1A, vaan puukkoa apuna käyttäen alat kartuttaa maallista mammonaasi. Jalokivillä ostat kestävämmän kilven ja kynttilän.

Järvenrantapusikkoa polttamalla löytää luolan, josta saa elämää pidentävän sydänsäiliön. Toinen sydän räjäytetään esiin merenrantakalliosta. Järven rannalla sijaitsevassa umpikujassa istuu vielä miellyttävä kauppias, joka myy todelliseen ryövärihintaan sinistä sormusta. Sormus kannattaa kuitenkin ostaa, sillä kaupan päälle saa valkoiset vaatteet ja kestävämmän kehon.

Labyrinteille, MARS!

Matkalla itäisille vuorille pyyhkäiset ensimmäisen labyrintin pois muonavahvuudesta. Vuorilta löytyy satumaisia paheita ja rikkauksia sekä resepti, jolla voi ostaa punaisen pullollisen elämäneliksiiriä.

Vesiputouksen päältä olevasta luolasta saa arvolleen sopivan miekan. Nytpä näytätkin närhen munat sokkeloille 2A, 3A ja 4A. Viideskin labyrintti löytyy, kunhan vain päättäväisesti puskee yhä ylös, ylös, ylöspäin.

Mutta kun lopulta löydät huilun, sinuun iskee viekkaus: Kuudennen labyrintin sijasta kannattaakin ratkaista seuraavaksi seitsemäs (7A),

Hyrulen kartta (1. kierros). Ensimmäisellä kierroksella käy A-, toisella B-labyrinteissa. Mustat ruudut ovat joko julkisia tai salattuja luolia. Järvi on keskellä, meri kartan oikeassa alareunassa.

joka on edeltäjäänsä selvästi helpompi. Etenkin kun tietää, että labyrinttikarttaan ei ole merkitty kaikkia huoneita. Kiviä siirtelemällä, seiniä räjäyttelemällä tai yksinkertaisesti seiniä päin puskemalla huoneet kuitenkin löytyvät.

Hautakivet kumoon

Seuraava etappi on hautausmaa. Sinne pääsee joko läntisten vuorten ylitse tai etelästä pensasalueen halki. Skandinaaviselta lipulta näyttävä pusikkoruutu viivyttäää hetken, mutta kun ensin kulkee pohjoiseen, sitten länteen, etelään ja vielä länteen, pääsee kalmistoon.

Kunnon nuorisohuligaanina alat heti tuuppia hautakiviä kumoon ja muutaman kammotuksen jälkeen uurastuksesi palkitaan oikealla taikamiekalla.

Kuudes labyrintti ratkeaa taikamiekan avulla leikiten. Vielä kahdeksas pulmakulma (8A) ja olet valmis kohtaamaan pahan voimat läntisillä vuorilla (9A). Punanuttuisena nujerrat ilkiöt ja pääset pussaamaan prinsessaa.

Mutta juuri kun olet heittämässä pelin sikseen, kone kertookin kylmästi pelin olevan vasta alussa. Prinsessa ja ikuinen onni häipyvät kuin pieru Saharaan ja löydät itsesi jälleen alkupisteestä — aseettomana.

Totinen toinen koitos

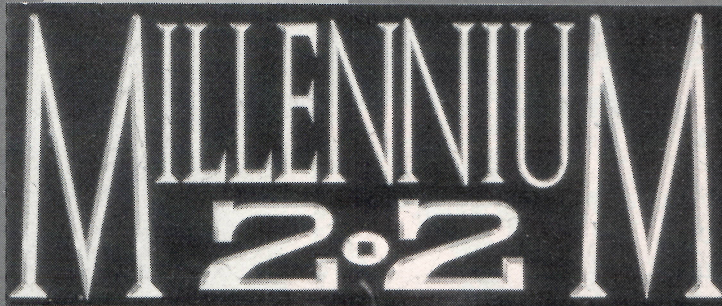
Vieläkö sitä vanha viitsisi pelata? Kannattaa, sillä yllätyt! Maailma näyttää kyllä päällisin puolin entiseltään, mutta sisältö on silkkaa uutta. Poissa ovat tutut ja turvalliset labyrintit, poissa entiset aarrekätköt. Olet jälleen pinteessä.

Oheista karttaa apuna käyttäen selvität kuitenkin tiesi kohti kultaista voittoa ja tietoa, että Wallu has an amazing Wisdom and Power!

Tämä tietenkin sillä edellytyksellä, että huomaat pelin alussa kruunata sankarisi tuolla jumalaisella nimellä...

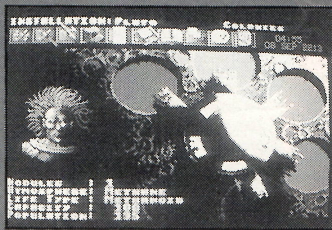


Ratkaise



MIKKO LAITINEN

MAAPALLON UUDELLEENASUTUS KÄDESTÄ PITÄEN



Eikö elämän palauttaminen Tellukselle suju? Millenium 2.2 -tietopaketti auttaa jokaista Avaruusasema Alfan komentajaa kolonialisoimaan ja tutkimaan muita taivaankappaleita ja sitä kautta palauttamaan ihminen maan päälle.

Millenium 2.2 kertoo, kuinka ihminen on 2200-luvulla joutunut hylkäämään maapallon ja kolonialisoimaan kuun. Pelissä täytyy muun muassa suunnitella erilaisia avaruusaluksia aina mahtaviin SIOS-kolonialisointialuksiin asti. Pelin tarkoitus on muiden planeettojen kolonisoinnin kautta palauttaa elämä Tellukselle.

Alku aina hankala

Pelin alussa täytyy ensimmäiseksi siirtää energian tuotto akulta ainoalle aurinkokennollesi (Solagen Mk.I). Tämän jälkeen täytyy välittömästi aloittaa Solagen Mk.II:n tutkimukset ja samalla pistää kaivos toimintaan. Kun tarvittavat raaka-aineet ovat koossa, pysäytä kaivos ja rakenna Mk.II. Tutkituta ja rakenna loputkin generaattorit ja muu krääsä.

Kun siedettävä peruselintaso on saavutettu, alkaa seuraava projekti eli luotaimien rakentaminen ja lähettäminen tutkimaan muita planeettoja. Hyviä taivaankappaleita louhinnan ja kolonialisoinnin kannalta ovat Callisto, Leda, Titan, Hyberion, Rhea, Enceladus, Phoebe, Triton (ainoa paikka, josta saa kromia), Miranda, Uranus, Saturnus, Ariel, Pluto, Neptune, Oberon, Titania ja Umbriel.

Saatuasi luotaimen valmiiksi lähetä se aina kaukaisimpaan kohteeseen. On syytä valmistaa myös hävittäjiä ja lasereita tukikohtien suojeluun. Grazereita on pakko rakentaa, sillä tiettyjä aineita saa louhittua vain asteroidivyöltä.

Asuttaminen

Kun olet saanut rakennettua kolonialisointimoduuli S.I.O.S:in, lähetä sen mukana Carrack, jonka lastina on pari hävittäjää ja Solagen Mk. 8—10. Tämä ratkaisee uuden siirtokunnan niin energia- kuin puolustusongelmatkin. Muutaman siirtokunnan jälkeen pitäisi tulla ilmoitus Fleet Carrierista.

Jos marsilaiset tai tauti ovat onnistuneet nujertamaan siirtokuntasi, saa lisääntymisen käyntiin purkamalla avaruusaluksen kyseisessä paikassa. Pilotit siirtyvät lentelystä siittelyyn.

Fleet Carrier ratkaisee lopullisesti marsilaisongelman. Muutamalla hävittäjällä varustettu Fleet Carrier Marsin kiertoradalla aiheuttaa planeetan nopean syöksymisen isin syliin, ja nokkelat marsilaiset ilmoittavat tuota pikaa Terraformerista eli laitteesta, jolla Maan saa takaisin asuttavaan kuntoon. Eikö Fleet Carrierin kuljetuskapasiteetti riitä? Näppärät tiedemihet ilmoittavat aikanaan mahdollisuudesta konvertoida FC Juggernautiksi, joka ihmelaitteen kykenee Maahan heivaamaan.

Sitten enää luotain Maata tutkimaan, S.I.O.S. valmiiksi ja muistelemaan biologian kirjasta eri viljalajikkeiden nimiä.

PELIKOPTERIN UUDET SEIKKAILUT



Ropellien lavat aukovat uusia uria kun Pelikopteri raivaa tiensä Pelikirjankin sivuille. Tiedossa onkin kaikille pelihenkilöille jättiannos mannaa pelivinkkien muodossa.

PETRI TEITTINEN

MikroBITIN Pelikopterista on hetkessä tullut suunnattoman suosittu. Niinpä olisikin epäreilua jättää se pois Pelikirjasta, joka on kaikkien pelejä innolla pelaavien ihmisten raamattu. Loistavan vastaanoton kunniaksi olenkin kerännyt vinkkejä kertaheitolla oikein isomman potin lukijoiden nautittavaksi. Ja nyt ennätyksiä rikkomaan.

ROBOCOP
(vain ST)

Lataa peli normaalisti. Pelin aikana kytke pause päälle ja kirjoita ALEX MURPHY välilyönnin kera. Palaa takaisin peliin. Painamalla vasenta hiirennappulaa metallisen lainvartijan energiatason pitäisi kohota kiitettävää vauhtia. Vinkin lähetti **Tommi Palonen**.

Battletech
(Amiga, C-64)

ITE-MAN Kajaanista on pelannut Infocomin robottipeliä innolla ja jakaa kokemuksiensa hedelmiä muillekin lukijoille.

Citadelin tuhoutumisen jälkeen kulje pohjoiseen ja hieman vasemmalle. Sieltä löytyy Starport, jossa kannattaa sijoittaa rahaa. Ennen rahan sijoittamista kannattaa tallentaa pelitilanne. Osta jokin järeä ase, kuten missilelauncher ja vähän suojausta, kuten flak vest -suoja, niin pärjäät taisteluissa hieman paremmin. Starportista löytyy myös pari agenttia, jotka pitää etsiä.

Kaikki kaupungit kannattaa tutkia kunnolla, että löytää loputkin agentit. Starportista länteen järven rannalla metsässä on luola, josta löytyy star league cache. Luolaan ei kuitenkaan pidä mennä hortoilemaan ennenkuin on löytänyt ainakin Rexin, Edwardin, Rickin ja Russin.

Star leaguessa on erittäin hankala ovisysteemi. Jokaiseen oveen pitää olla yksi keltainen, punainen ja sininen koodi. Kokeilemalla voit huomata, että jokin keksimäsi koodi sopii johonkin oveen. Silloin kannattaa kirjoittaa paperille lyhyt kuvaus paikasta ja ovesta sekä koodi jolla oven saa auki.

Lopulta löydät tiesi karttahuoneeseen, missä taas tarvittaisiin koodi, mutta ITE-MANkaan ei sitä tiedä. Jumissa siis ollaan. Jos joku tietää koodin, niin ilmoittakoon Pelikopterille.

WORLD TOUR GOLF

O tai T puttaa pallon 4 jalan päähän
1 lyö palloon 20% voimalla tai puttaa 15 jalkaa
2 lyö palloon 40% voimalla tai puttaa 30 jalkaa
3 lyö palloon 60% voimalla tai puttaa 45 jalkaa
4 lyö palloon 80% voimalla tai puttaa 60 jalkaa
5 lyö palloon 100% voimalla tai puttaa 75 jalkaa
G puttaa alle 3 jalkaa ja välilyönti näyttää valitun mailan pisimmän mahdollisen lyöntietäisyyden, vihjaa **Tomi Aavakoski**.

Platoon
(Amiga, ehkä ST)

Lataa peli, odota kunnes alkuruutu tulee näkyviin ja kirjoita HAMBURGER. Painaessasi oikeaa hiirennäppäintä pitäisi kuulua räjähdys. Kun tämän jälkeen aloitat pelin, pystyt vaihtamaan kenttiä seuraavasti:

F1 — pääset aloituspaikkaan
F2 — siirryt TNT:n lähettyville
F3 — siirryt sillalle
F4 — löydät itsesi kylästä
F5 — kuolemattomuus päälle
F6 — kuolemattomuus pois päältä

Mennessäsi toiseen kenttään, pitää kuolemattomuuden olla pois päältä. Vinkin lähetti **Esa Sorri** Topenosta.

Rockford
The Cowboy

Ensimmäisessä kentässä piisaa kiirettä. Ovi on aivan lähtöpaikan yläpuolella eli paluumatka on parempi järjestää turvalliseksi. Raivaa aluksi tiesi oikeaan reunaan kivien ohi.

Alhaalla olevat Coltit on päästettävä yksi tai kaksi kerrallaan pois koloistaan. Ne lähtevät kiertämään ylöspäin Rockfordin tulosuuntaan, joten niistä ei ole välitöntä vaaraa, kun niitä päin ei kävele. Kaikki Coltit vapautettuaan Rockford

sukeltaa vasemmalle kaktuspallojen sekaan samalla sulkien tien palaamassa olevilta Colteilta. Etenkin yläreunan maasto on senverran kaktusvoittoista, että kannattaa olla varovainen, etteivät pallot sulje paluureittiä.

Täältä Rockford jatkaa oikealle ja ylös. Pitkä rivi Coltteja ohitetaan alhaalta ja jatketaan korkean kaktusrivin yläpuolelta edelleen oikealle. Korkean tivin ylimmän pallon pudottaminen riittää, ei tarvitse romauttaa koko kasaa. Vaikka aarre on aivan edessä, pitää silti olla varovainen, koska rahojen ahnehtiminen vapauttaa ylhäällä väijyvät Coltit. Rahat pitää kerätä varovaisesti ja niin oikeasta laidasta kuin mahdollista. Tarpeellisen määrän ollessa koossa Rockfordin pitää palata takaisin, turhia ylimääräisiä rahoja ei kannata havitella.

Paluu tapahtuu helpoiten tuloreittiä pitkin, jollei se ole tukossa kaktuksien takia. Alhaalla on muistettava varoa edestakaisin pörrääviä Coltteja, joten onkin viisainta kulkea aivan yläreunaa pitkin, koska oikealta tulevat Coltit viipottavat aivan alareunassa.

Rockford The Hunter

Kaikkia kultanaamioita ei tarvitse kerätä. Alareunan oikeassa kulmassa on kärpänen, jota pitää varoa ja lopussa on toinen ötökkä, joka kannattaa muistaa laskeuduttaessa kohti ovea.

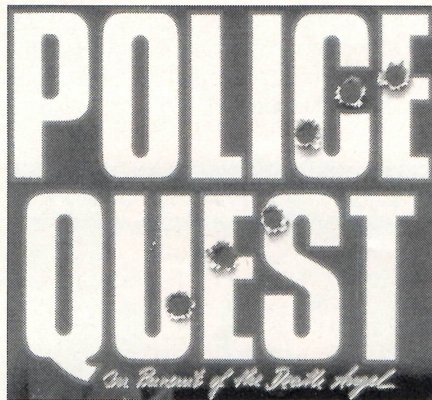
Kakkoskentässä on myös lukuisasti ylimääräisiä naamioita, joten on syytä valita tarkoin kerättävät naamiot. Vaikeutena ovat ns. kasvavat seinät, jotka täyttävät vaakasuorassa suunnassa tyhjän tilan heti tilaisuuden tullen. Seinien välissä liikuttaessa on varottava jäämästä loukkuun seinän ja kivien keskelle. Kultanaamiot kannattaa kerätä ensin kentän yläosasta sieltä alaspäin kulkien, jolloin aika riittää paremmin kuin hyvin. Ovi on kentän alaosan vasemmalla reunalla, kertoo **Tomi Aavakoski** Helsingistä.

DRAGONNINJA

(C-64 kasetti)

Tässä näpsäkkä listaus niille pelimiehille, joidenka mielestä Imaginen kolikkopelikäännös on turhan vaikea. Naputtele listaus koneeseen, tallennaa se ja käynnistä! Lopputulos: loppumattomat elämät, aika ja energia.

```
0 PRINT CHR$(147)
10 REM DRAGONNINJA POKE
20 DATA 32, 86, 245, 169, 32, 141, 84, 3, 169, 166, 141, 85, 3
30 DATA 169, 1, 141, 86, 3, 96, 72, 77, 80, 72, 169, 163, 141
40 DATA 122, 128, 169, 0, 141, 76, 130, 104, 173, 32, 208, 96
50 FOR X=400 TO 437:READ Y:C =C+Y:POKE X,Y:NEXT
60 IF C=4015 THEN POKE 157,128:SYS400
70 PRINT
Datoissa virhe
:END
```



Steelton Policeen kannattaa soittaa keskuksen kautta, kertoo **Miikka Lehtonen** Turusta.

King's Quest III

Medusan saa manalaan menemällä suoraan hänen eteensä ja kirjoittamalla POINT MIRROR AT MEDUSA. **Miikka Lehtonen** Turku.

Manhunter

Mene neljäntenä päivänä Bellevueen ja siellä käytävään. **Miikka Lehtonen.**

Sierran vanhemmat pelit (Amiga ja PC ainakin)

Timo Åkerlund Helsingistä kehottaa pelin latauduttua painamaan ALT-D ja kirjoittamaan TP. Tämän jälkeen ruutuun tulee New Room -teksti, jolloin vastaukseksi voi kirjoittaa jonkin numeron. Peli siirtyy tämän jälkeen jonnekin aivan muualle... Vinkki toimii Timon mukaan ainakin **Police Quest I:ssä, Larry I:ssä** ja **Space Quest I:ssä.**

Borrowed Time (C-64, Amiga)

Activisionin ikivanha teksti/grafiikkaseikkailu jaksaa edelleenkin kiinnostaa paatuneita seikkailijoita. **Petri Nakari** Hyvinkäältä on pelannut peliä jonkin matkaa, mutta on jumissa henkivartijan kanssa.

Pöytälaatikosta löytyy shekki. Vastaa puhelimeen ja mene kolme kertaa nopeasti itään. Mene alas hotellin aulasta, jolloin takaa-ajajasi alkavat ammuskella sinua. Seuraavaksi mene pohjoiseen ovea kohti. Lukitse ovi ja mene ullakolle. Takaa-ajajasi murtavat oven ja seuraavat hetken päästä perästä. Potkaise ikkuna rikki ja ota lasinpala. Kiipeä kaapelinjohtoa pitkin toiselle puolelle ja katkaise kaapeli lasinpalalla kun ahdistelijasi tulevat sitä pitkin. Mene alas ja huomaat olevasi Dublin Rose-baarissa. Paukun saa menemällä baarin puolelle ja ostamalla viskin.

Baarissa tapaat Mavis Brownin. Baarin ulkopuolella on sihteerisi Iris Spencer, joka kertoo että ex-vaimosi Rita on kidnapattu. Hän neuvoo sinua käymään Ritan asunnolla, mutta sinne ei kannata mennä aivan heti. Etsi ränsistynyt mökki läheltä Daven nakkikojua. Huomaat Fred Mongon lähtevän mökin ovesta. Potkaise ovi sisään ja löydät sidotun Mavis Brownin. Vapauta Mavis, ota putki ja kirjanmerkki. Voit jättää lasinpalan.

Mene Ritan asunnolle, potkaise ovi auki ja odota. Joku hyypiö kolkkaa sinut epäreilusti takaapäin ja seuraavaksi huomaatkin roikkuvasi katossa. Ota pöydältä kynttilä ja tulitikut, sytytä tulitikku ja sillä kynttilä. Polta kynttilällä köysi poikki ja pääset vapaaksi. Mene keittiöön ja siirrä uunia. Kätesi palavat mutta putkilosta löytyy auttavaa rasvaa. Ota kaikki paitsi tyhjä putkilo mukaasi. Roskakorista löytyy resepti, mutta ainakaan vielä ei Petri ole löytänyt sille käyttöä.

Jostain päin kaupunkia löytyy roskaläjä, jonka pohjalla on luu. Se kannattaa ottaa mukaan. Medical officen odotushuoneessa sano YES ja pääset toimistoon. Tutki kirjoituspöytä ja laatikosta löytyy sideharsoa, joka pitää ottaa mukaan.



(C-64)

Peliä mainostettiin hienosti, mutta lopputulos on valitettavasti sitä mitä on. Niille, jotka kuitenkin pelistä pitävät, tässä muutama kiva poke. Lataa peli ja resetoi kone.

POKE 21829,169: POKE 21830,0: POKE 21831,234 (RETURN) — kytkee törmäyksentunnistuksen pois päältä

POKE 21839,173 (RETURN)
— antaa loppumattomat elämät

SYS 16384 (RETURN)
— takaisin peliin

RoboCop

(C-64)

Tähän mennessä yksinkertaisin pokevi-ritys tähän ihan kohtalaiseen kotikone-versioon metallisesta kytästä. Lataa peli ja resetoi kone.
POKE 44416,0 (RETURN)
SYS 32768 (RETURN)
— loppumaton energia, minkä pitäisi tosiaankin tulla tarpeeseen.

Toinenkin cheatti C-64:n Roboon:

Kirjoita tulosluetteloon SUEDE-HEAD. Toisen tason pitäisi latautua. Kirjoita toisen tason tulosluetteloon DI-SAPPOINTED.

Vielä yksi vinkki Roboon:

Paina pohjaan yhtäaikaa T, U, Y ja I ja liikuta joystickia ylös tai oikeaan yläkulmaan ja sinun pitäisi kyetä liikuttelemaan Robokyttää ylä-alasuunnassakin. Vinkin lähetti **Kalle Kananen** Kellokoskelta.

Thrust
(C-64)

Kaikkien Gravitar-fanien lempparipeli helpottuu kertaheitolla, kun pelin alussa painat pohjaan välilyöntinappulan ja RUN/STOPin. Hetken nappuloita painettuasi huomaat että tulosluettelo menee sekaisin. Aloittaessasi pelin sinulla on lisäaluksia ja valmiiksi erittäin paljon pisteitä.



(C-64)

Paina pohjaan yhtäaikaa F1, F5 ja F7. Painamalla F7 tämän jälkeen siirtää sinut seuraavaan kenttään.

International Karate +
(Amiga)

Sakari Maaranen Muurolasta löysi IK +:sta kivan pikku tempun: kun pelaajasi makaa tyrmättynä maassa, kytke pause-moodi päälle painamalla välilyöntiä. Maassa makaavat pelaajat muuttuvat tällöin kuolemattomiksi!

Karate Kid II
(Amiga)

Jos saat koko ajan päihisi, mikä ei tietenkään ole mukavaa, löytyy ongelmaan ratkaisu tässä:

Paina tappelun aikana P-näppäintä ja peset vastustajat ilman että edes hiki nousee pintaan. Koko pelin pääsee läpi samalla konstilla. Vinkin lähetti **Magnus Höglund**.

Gateway To Apshai

Loitsujen vaikutukset:

Stun jähmettää vihollisen hetkeksi, Confuse sekoittaa vihollisen suuntavaiston, Healing parantaa pelihahmon, Paralyze halvaannuttaa vihollisen, Teleport siirtää pelihahmon toiseen paikkaan, Fear saa vihollisen rynnimään karkuun äitiä huutaen, Blast räjäyttää ja Death tappaa. **Tomi Aavakoski**, Hki.



(C-64)

Tämä saa kyllä luvan olla viimeinen vinkki, joka julkaistaan tästä pelistä! Lataa peli normaalisti, resetoi kone ja kirjoita:
POKE 7561,2 (RETURN)
— et tipu kuoppiin tai veteen
POKE 7085,87 (RETURN)
— voit lentää hyppäämällä ilmaan
POKE 7085,248 (RETURN)
— voit hyppiä kivien läpi
POKE 3068,8 (RETURN)
— aika, pisteet ja timantit häviävät
SYS 2127 (RETURN)
— käynnistää pelin

Maniac Mansion
(C-64)

Sami Turunen lähetti läjän sekalaisia vinkkejä tähän mielestäni aliarvostettuun Zak McKrackenin edeltäjään. Sami haluaisi että useammat kirjoittaisivat vinkkejä Maniac Mansioniin, koska hän on siinä hieman jumissa.

Odottele postilaatikon luona, niin saat paketin. Ovikellon soitua paketti on toimitettu postilaatikolle. Paketin voit antaa Eddielle ja saat kaverin. Autotallin oven saa auki kun käy ensin bodaamassa yläkerran huoneessa. Ulko-oven luona olevan pusikon luota löydät sisäänpääsyn altaantyhjennykseen. Ritilä aukeaa keltaisella avaimella, jonka saat huoneessa, jossa oleskelee bändiä perustava örkki.

Vihreän örkin ohi pääset syöttämällä sille hedelmiä ja juottamalla hedelmäjuomia. Eddien huoneeseen pääsee silloin, kun hän on jääkaapilla tai soittamalla ovikelloa, jolloin Eddie menee aukaisemaan ovea. Gard Keyn löydät Eddien huoneesta marsun takaa. Päiväkirjan (tai jonkin vastaavan) löydät huoneesta, jossa on oikea luuranko. Katso pöytälaatikosta.

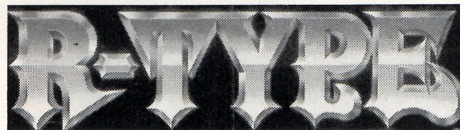
Maalaa seinää, jossa on lihansyöjäkasvi. Näkyviin tulee ovi, jonka takana olevassa salahuoneessa on rikkinäinen kaapelijohto. Bernard voi korjata johdon työkaluilla, jotka löytyvät autotallista, auton takakontista.

Tämän jälkeen voit luultavasti avata muumion sisäisen TV:n. Vessasta löydät pesusienen ja numeron Ednalle muumion takaa. Muumion saa siirtymään avaamalla suihkuhanan. Hanan sijainti onkin arvoitus.

Sitten yleinen vinkki, joka pätee varmaankin kaikkiin seikkailupeleihin: kerää kaikki löytämäsi esineet.

Scary Monsters
(C-64)

Hirviöt eivät ainakaan tässä pelissä ole kovinkaan pelottavia. Pelistä innostuneille alla hyödyllisiä pokeja, sinun tarvitsee vain ladata peli, resetoida kone ja kirjoittaa.
POKE 45179,165 (RETURN)
POKE 45860,165 (RETURN)
— loppumattomat elämät
POKE 43765,165 (RETURN)
— loppumattomat pommit
SYS 4096 (RETURN) — takaisin potkimaan hirviöiden takamuksia



(Amiga)

Lähes täydellinen kolikkopelikäännös! Ehkä hieman liian vaikea paikoitellen, mutta ei enää sillä Pelikopteri putputtaa apuun. Kirjoita tulosluetteloon nimeksesi 'SUMITA.' (Älä unohda pistettä perästä) ja seuraava peli alkaa hieman helponnettuna versiona.

Hunter's Moon
(C-64 kasetti)

Haavoittumattomuus on tavoitteena naputeltaessa tätä listausta.

```
0 PRINT CHR$(147)
10 FOR A=543 TO 623:READ B:C=C+B:POKE A,B:NEXT
20 IF C <> 9075 THEN PRINT "Datoissa virhe":END
30 SYS 543
```

40 DATA 32, 44, 247, 56, 169, 21, 141, 177
50 DATA 3, 169, 55, 141, 178, 3, 169, 106, 141
60 DATA 179, 3, 32, 108, 245, 169, 67, 141
70 DATA 39, 192, 169, 2, 141, 44, 192, 32
80 DATA 191, 3, 96, 72, 169, 234, 141, 160
90 DATA 1, 169, 76, 141, 161, 1, 169, 92
100 DATA 141, 162, 1, 169, 2, 141, 163, 1
110 DATA 104, 76, 226, 193, 162, 5, 189, 106
120 DATA 2, 157, 168, 8, 202, 16, 247, 76
130 DATA 27, 8, 169, 96, 141, 169, 31, 234

Tässä toinenkin vinkki Hunter's Mooniin:

Aloittaessasi pelin, paina yhtäaikaa tulitusnappulan kanssa numeroita 2, 3 tai 4 ja pääset suoraan numeron ilmoittamalle tasolle.



(Amiga)

Alkuruudun aikana paina pohjaan yhtäaikaa A, R, C ja HELP. Voit aloittaa kaksinpelin normaalisti, mutta painamalla S pääset suoraan asekauppaan ja voit ostaa mitä haluat. N siirtää sinut automaattisesti seuraavalle tasolle.

Spherical
(Atari ST, ehkä Amiga)

Muutama tunnussana tähän omaperäiseen peliin:
RADAGAST YAMAK
STORMBLADE SKYFIRE
ORCSLAYER MIRGAL
GHANIMA GLIEP
MOURNBLADE JADAWIN
GUMBACHALMAL

Leonardo
(Amiga)

Taso 10 EMMENTALER Taso 20 ALPHORN Taso 30 MATTERHORN

Pacland

Saadaksesi loppumattomat elämät, tee seuraavasti:

Aloita kahden pelaajan peli ja pelaa ensimmäinen pacmies niin pitkälle kuin pääset. Palauta toinen pacmies alkuun siirtämään toista kaktusta vasemmalta oikealle, jolloin esiin tulee keltainen ympyrä. Kerää ympyrä ja tapata pacmies. Jatka ensimmäisellä pacmiehellä normaalisti.

Toisella pacmiehellä siirrä kaktusta taas vasemmalta oikealle ja kerää keltainen ympyrä. Jostain syystä ensimmäinen pacmies ei kuole niin kauan kun toinen pacmies keräilee ympyröitä.

Ensimmäisellä tasolla työnnä kolmatta vesipostia oikealta vasemmalle ja saat kypärän. Näin vauva-aaveet eivät tapa sinua. Työnnä kolmatta kaktusta oikealta vasemmalle ja olet väliaikaisesti näkymätön. Huomaat sen siitä, että pacmies alkaa välkkyä.

Toisen tason paluumatkalla työnnä ensimmäistä tukkia vasemmalta oikealle ja lentoon pöllähtää parvi ilmapalloja. Niistä saa 100 pistettä/kappale. Työnnä toista pientä tukkia vasemmalta oikealle ja siirryt suoraan tasolle 3.

Kolmannella tasolla ollessasi ensimmäistä kertaa metsässä työnnä toista tukkia oikealta vasemmalle ja pääset pikkuisen pidemmälle.

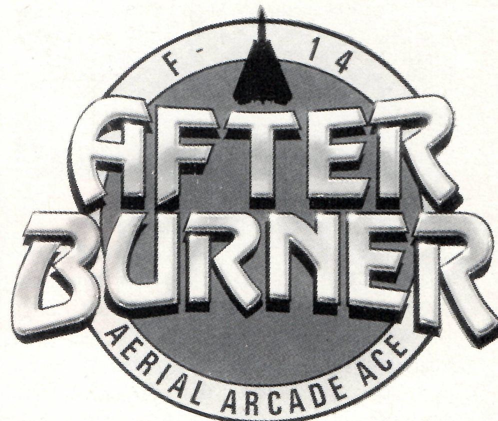
Fire Fly
(C-64)

Kuka muistaa tämän ovelan ammuskelupelin? Jos olet jumissa pelissä kokeileppa näitä hauskoja koodisanoja (pelaa itsesi ensin tulosluetteloon ja kirjoita koodisana nimeksesi):
No Meters
— kytkee cheatin päälle
Max Dif
— erittäin vaikea peli!
Seuraavat saavat aikaan erilaisia hauskoja juttuja:
Talbot Horizon
Sound n vision
Ynot
Xan
Xr three i
Win gambles
Little mich
Pet Shop Boys
Special FX



(Amiga)

Pelin aikana kirjoita RED BARCHETTA, sen jälkeen painamalla S pääset seuraavaan tasoon ja painamalla T saat 10 sekuntia lisää aikaa. B aloittaa uudelleen saman tason alusta.



(Atari ST, ehkä Amiga)

Pikku pettymys tämä peli, eikö? Kuitenkin, painakaa pause päälle ja kirjoittakaa THUNDERBLADE ja jatkakaa peliä. Tämän jälkeen painamalla G saa lisää raketteja ja N antaa lisäelämiä. Kannattaa myös kokeilla muitakin nappuloita, esim. T:stä tapahtuu jotain kivaa.

Solomon's Key
(Atari ST)

Nordicin suruksi SK:tä ei ole käännetty Amigalle, mutta ST-miesten iloksi pikku vinkki. Kirjoittakaa tulosluetteloon nimeksenne PLOPPY ja katsokaa mitä tapahtuu.

Arkanoid II
(C-64)

Kirjoita tulosluetteloon CHEETAH ja saat loppumattomat elämät. Vinkin lähetti **Jani Kannosto** Helsingistä.



(PC, C-64)

Ohjekirjan takana olevassa kartassa on numeroitu muutama rakennus. Aikaa säästyy kun tiedät että:
1 = Vankila
2 = Pubi
3 = Viemäri
4 = Taistelijoiden kilta
5 = Pankki
6 = Pubi
7 = Taikakauppa
8 = Tannan ammuntarata
9 = Hautausmaa
10 = Pubi
11 = Tempuksen temppeli
12 = Taikakauppa
13 = Taikureiden kilta
14 = Parantaja
15 = Parantaja
16 = Noiduttu kartano
17 = Magen torni
18 = Viemäri
19 = Kirjakauppa
20 = Viemäri

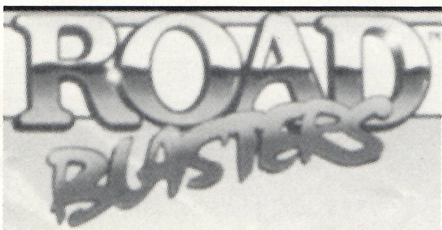


(Amiga)

Marnhaimin taloihin pääsee harmaalla avaimella. Vie luu keskiyöllä hautausmaalle ja anna se olennolle. Käytä simpukkaa rannalla ja merestä töpöttelee kilpikonna. Istahda kilpikonna selkään ja huido rajusti miekalla niin BRAVERY nousee. Vinkin lähetti **Teemu Savessalo.**

Defender of The Crown (C-64)

Heti kun latauskuva ilmestyy, paina pohjaan K-nappula. Pidä nappulaa pohjassa niin kauan että peli latautuu. Aloita peli ja sinulla on käytettävissäsi hulppeat 2048 sotilasta.



(Amiga)

Kirjoita pelatessasi LAVILLASTRANGIATO. Painamalla 1—4 saat erilaisia aseita, S hyppää seuraavaan tasoon ja F täyttää tankin äärimmilleen.

Hybris (Amiga)

Lataa peli ja odota kunnes tulosluettelo tulee näkyviin. Kirjoita silloin COMMANDER ja paina tulitusnappia. Paina nyt pelatessasi F10 ja aluksestasi tulee tuhoutumaton.

F2—F6 antavat sinulle erilaisia aseita, F9 lopettaa tason ja F10 räplää tuhoutumattomuutta pois ja päälle halutessasi.

Jos haluat suorittaa hieman syvällisempää pelin viritystä, pidä välilyöntiä pohjassa pelin latautuessa ja pääset valikkoruutuun.

REAL GHOSTBUSTERS

(C-64)

Pikkulapset pitävät tästä kuin hullu puurosta, mutta minä en. Kaikille lapsosille kuitenkin tiedoksi, että kun kuolet pelin lopuksi ja peli pyytää sinua kelaamaan kasetin alkuun, älä kelaa. Paina vain PLAY ja seuraava taso alkaa. Lisäksi saat aloittaa täydellä ammus- ja miesvarastolla.

Grand Monster Slam (PC-yhteensopivat)

Kun päämenussa lukee 'The King allows you...' kirjoita Losers.help! ja näkyviin tulee teksti 'You can't lose'. Voitat taistelut helposti.



(C-64)

Marko Talala Säkylästä löysi jännän cheatin Nemesiksestä. Alkuruudussa paina pohjaan SHIFTLOCK ja painele välilyöntiä niin kauan että ruudun vasempaan ylänurkkaan ilmestyy jotain. Markon ruutuun ilmestyy C, mutta muunkinlaisia tuloksia on ilmennyt. Cheatti kytkee törmäyksentunnistuksen pois päältä, joten pelaaja voi rauhassa ruputella aluksella seinien ja vihollismömmöjen läpi näin halutessaan.

Cybernoid II (Atari ST, ehkä Amiga)

Kirjoita alkuvalikkoon NECRONOMICON ja saavutat kuolemattomuuden, ainakin pelissä. Lisäksi jos painat pohjaan yhtäaikaa välilyönnin ja N-kirjaimen, hyppäät seuraavalle tasolle. Välilyönti ja L hyppää takaisinpäin.

Running Man (Amiga)

Pelaa itsesi tulosluetteloon ja kirjoita nimeksesi DdliSsKk ja cheatti kytkeytyy päälle.

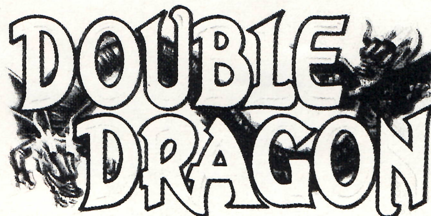
Zamzara (C-64 kasetti)

Jukka Tapanimäen erinomaisen vastaanoton Englannissa saanut ammuskelupeli on monien mielestä aivan liian vaikea. **Ari Kumpumäki** Kemistä on väsännyt mukavan pikku listauksen joka antaa pelaajalle loppumattoman energian. Sinun pitää vain naputella listaus koneeseen ja käynnistää nauhuri.

```
10 K=352: TA=0
20 READ A: IF A=256 THEN 35
30 POKE K,A: TA=TA+A: K=K+1: GOTO20
35 IF TA <> 7847 THEN PRINT "Datoissa virhe": END
40 SYS 352
50 DATA 32, 86, 245, 169, 112, 141, 187, 4
60 DATA 169, 1, 141, 188, 4, 76, 6, 4
70 DATA 72, 169, 76, 141, 7, 2, 169, 134
80 DATA 141, 8, 2, 169, 1, 141, 9, 2, 133, 2
90 DATA 104, 76, 0, 2, 230, 2
100 DATA 165, 2, 201, 5, 240, 3, 108, 252
110 DATA 255, 169, 0, 141, 163, 9, 169, 4
120 DATA 141, 164, 9, 162, 15, 189, 169, 1
130 DATA 157, 0, 4, 202, 16, 247, 76, 0, 8
140 DATA 169, 173, 141, 150, 19, 141, 97
150 DATA 38, 76, 32, 8, 256
```

Corruption

Kasinolla on hyötyä tulitikuista. Kuuntele tarkkaan ja saatat saada selville kassakaapin aukaisukoodin. Theresan toimistossa aukaise laatikko, josta löytyy Davidin huoneen avain. Parkkihallissa BMW:n hanskalokerosta löytyy kapine jolla pääsee Volvoon. Käytä korttia Billin toimistossa. **Miikka Lehtonen, Turku**



(Atari ST, ehkä Amiga)

Tähän mennessä parhaat vinkit tähän kivaan mätkimispeliin. Alkuruudun ollessa näytössä kirjoita:

Level one please
— aloittaa pelin ensimmäiseltä tasolta.
Level two please
— aloittaa pelin toiselta tasolta.
Level three please
— aloittaa pelin kolmannelta tasolta.
Level four please
- aloittaa pelin neljänneltä tasolta.
The last level please
— hyppää suoraan viimeiselle tasolle.
Give me more health please
— antaa lisää energiaa
Give me loads of time please
— antaa lisää aikaa
I do not want to die
— kuolemattomuus

Butcher Hill (C-64)

Hah! Gremlinin avuton sotapeli muuttuu lastenleikiksi kun naputtelet seuraavat koodisanat oikeilla tasoilla:

Taso 1 — RATTLE AND HUM
MAP (pääset editoimaan karttaa)
Taso 2 — WIDEAWAKEINAMERICA
MAP (karttaeditori)
Taso 3 — JOSHUATREE
MAP (karttaeditori)

RAMBO III
(C-64)

Aki Karjalainen Espoosta on sormiltaan näppärä, sillä hän saa yht'aikaa pohjaan napit 5GD4RFV CNHTB sekä Spacen ja Shift/Lockin. Muut saavat ruikuttaa kavereitaan avuksi. Sen jälkeen kursorinäppäimillä saa selattua ruutuja ja aloittaa mistä haluaa.

Grand Prix Circuit
(C-64)

Tästä näppärästä klipuripelistä tietää **Sami Riekkinen** Viitaniemeltä seuraavaa:

Kiihdytä alussa normaalisti. Kun kutonen on silmässä (kuten alan miehet sanovat) paina nappi pohjaan sillä tuloksella että kierrokset nousevat. Kun ne ovat täysillä, hellitä pikku kätönen napista niin auto säntää julmetusti eteenpäin. McLaren sopii parhaiten koska kutosella sen moottori ei ylikuumene.

Battletech
(Amiga, ST, PC, C-64)

Ja lisää vinkkejä tähän hauskaan robottiroolipeliin antaa **Tommi Järvinen,** Kangasalan poikii. Starportin areenalta saa varastettua 'mechin ampumalla areenan seinän hajalle. Starportista saa laserlevyn, joka rikki. Professori Tellhim, joka löytyy saaren luoteisosista, korjaa sen.

Lopussa tulevaan karttaan merkitään ohjekirjan kartassa harmaalla pohjalla olevat planeetat.

The Goonies
(MSX)

Painapa ennen pelin alkua CTRL-K ja ruutuun tulee teksti 'KEYWORD?'. Liikkuminen tasolta toiselle onnistuu kun annat vastaukseksi jonkin näistä salasanoista:

1. taso GOONIES
2. taso MR SLOTH
3. taso GOON DUCKS
4. taso DOUBLOON
5. taso ONE EYED WILLY

Vinkin lähetti **Pauli Huhtala** Valkeakoskelta.

F-16 Flying Falcon
(ST, Amiga)

Pilottikaksikko **Renne Rantakoivu** ja **Mika Hakkarainen** kertovat tästä tietokoneohjatusta tuhokoneesta seuraavaa:

Koneen hytissä kannattaa painaa CTRL-X, jolloin koneesen pitäisi ilmestyä 8 AIM 9L-ohjusta ja 500 kierrosta konetykkitulta. **Timo Huhtilainen** tosin väittää, että pitäisi lisäksi painaa vasenta ALTiakin.

Nemesis 1
(MSX)

Teemu Hiltunen lentää kolmannessa radassa ylhäällä, kun yht'äkkiä tulee jo toisen kerran kaksi kivipäätä, selin toisiinsa. Hän ampuu ensimmäisen ja sujahtaa toisen taakse maanrajaan. Mikä aiheuttaa tämän oudon toiminnan? Tietysti toivo päästä ylimääräiseen bonusrataan.

Elite
(MSX)

Kun muut Elitet on huijattu, on korkea aika kertoa miten MSX-Eliteä juonitetaan. Valitse planeetta, ja pistä nimi muistiin. Valitse paikalliskartalta joku planeetta, paina H ja lähtölaskennan aikana ensin 5 ja sitten F. Kirjoita valitsemasi planeetan nimi ja paina Enteriä. Näin pikaisesti lentelee **Timo Ukkola,** Kouvola System.

Pool Of Radiance

Mika Muurisen vinkistä puuttuu kone, mutta kokeilkaa. Osta jollekin taistelijallesi jousi ja nuolia. Puolita nuolia, kunnes varusluetteloon ilmestyy mystinen "BAG". Ota käyttöön jousi ja "BAG", sillä niillä osuu aina ja tuhovoima on 1n6+61. Vain yksi BAG mukaan, sorry. Esimerkiksi viimeisessä taistossa elämä on näin huomattavasti helpompaa.

Carrier Command
(ST)

Kun pausemoodissa kirjoittaa "GROW OLD ALONG WITH ME" tulee näyttöön "CHEAT MODE ACTIVE", mikä kertonee kaiken. **Antti Nikunen** Orimattilasta oli tämän tiedon takana.

THE NEWZEALAND STORY
(ST, Amiga)

Yleensä ottaen kannattaa lennellä lähellä seiniä tai kattoja. 2—4-kentän jäämustekalan saa tuhottua naurettavan helposti pommeilla, kunhan seisoo tikkaitten yläosassa ja antaa firenappulan laulaa. Kentän 1—4 hirviökala puolestaan kuolee helposti laserilla.

Kentässä 2—2 on hauska oikoreitti. Kun yläpuolella vellovat vesimassat, etsipä pieni koroke ja hyppää alakautta veteen. Jos kentässä 3—3 on oikoreitti, toimitus haluaa kuulla siitä.

New Zealand Story
(C-64)

Sameli Koistinen Taavetista pistääkin röhinäksi ja tuhlaa heti alkuun 4 krediittiä. Tuhlaajapoika ei saa palkkaansa, vaan seuraavissa peleissä hänellä on käytettävissä 6 krediittiä. Hän myös kirjoittaa Highscore-listaan Tiki tai Kiwi, muttei kerro miksi.

Ultima
IV
(C-64)

Epärehelliset ja 'köyhät' kuusnelosen omistajat voivat kerätä hauskasti maallista mammonaa tässä mainiossa roolipelissä. Kävele maastossa, mutta vaihdakin Underworld-levy Britannia-levyn paikalle. Kun ohjelma pahaa aavistamatta lataa uuden maisemanpätkän: SHAZAM! Vastaan tulee liikkumattomia vihollisia ja kaikkea muuta krääsää, mutta löytyypä myös ehtymättömiä aarrearkkuja, joita voi ryöstää niinkuin sielu sietää. Väittääpä **Rythin Jani**, että nightshadea löytyy myös Sacrificen temppelistä.

Blood Money
(Amiga)

Tero Uitti ja kertoi sen jälkeen, että paineskelmalla tarpeeksi usein HELPiä muuttuu pelaaminen mukavaksi, sillä elämät eivät lopu enää.

The Living Daylights
(C-64)

Lataa peli ja resetoi kone. Kirjoita:
POKE 4390,238 (RETURN)
SYS 4352 (RETURN)
ja pikseli-Bond saavuttaa saman kuolemattomuuden tason kuin elokuva-Bond

Siinähän niitä oli jo aivan kylliksi, vai mitä? Jos kuitenkin jäit kaipaamaan lisää, jatkaa Pelikopteri seikkailujaan MikroBITTI-lehden sivuilla. Nähdään siellä!

PRUT PRUT PRUT

KAI BECKER

VUODEN KUKKARON KEVENTÄJÄT



Kuluvan vuoden aikana halpapelit ovat vakiinnuttaneet asemansa myös Suomen markkinoilla. Kuitenkin myyntilistojen kärjessä olevat pelit tuntuvat poikkeavan melkoisesti esimerkiksi Englannin vastaavista.

Suomalainen pelimies on aina ollut hyvin vaativa ja hänelle ei kelpaa mikä tahansa vanha roska. Siksi kaikki uutuuspelit tulevat yleensä kohtuullisen nopeasti Suomen kauppoihin. Mutta koska pelimyynti on keskittynyt varsinkin Helsingin ulkopuolella kodinkone- ja kirjakauppoihin, jotka pitävät melko suppeaa valikoimaa, on halpapelien saatavuus välillä heikkoa. Kauppiaat ovat tottuneet tilaamaan vain muutamia menestyspelejä kerrallaan ja menettelevät siksi samoin myös halpapelien suhteen. Halpapelien luonteeseen kuitenkin kuuluu laaja valikoima, koska niitä julkaistaan niin paljon ja ne eivät varsinaisesti vanhene.

Top-89

Kevät oli hieman ailahtelevaa aikaa listoilla. Liekö uuden vuoden juhlinnan jälkimaininkeja tai vappua varten harjoittelua, kun listapelit vaihtuivat vähän väliä. Vakaampaa kurssikehitystä edustivat lähinnä vain **Impossible Mission** ja **World Games**. Nämä kunniakkaat veteraanit saivat väistyä vasta kesän koittaessa. Erittäin positiivista oli **Antiriadin** piipahtaminen 5. sijalla. Osataan sitä täälläkin näköjään arvostaa myös kunnon pelejä.

Yllätys sen sijaan oli ns. hyötyohjelmien hyvä menestyminen. Firebirdin **Graphic Editor** ja **Microrhytm+** ovat kyllä erinomaisia, mutta ei olisi uskonut, että niitä niin moni omakseen halajaa.

Hassuinta kuitenkin on, että listalla käväisi sellaisiakin räpellyksiä kuin **Thunderbolt** ja **Combat Lynx**, joista ensimmäinen on orvon tuntuinen räiskintäpeli ja jälkimmäinen väittää muistuttavansa helikopterisimua. Niinpä niin, maapallokin on litteä kuin lätty, kuten kaikki sivistyneet ihmiset tietävät.

Syksyn hiipiessä salakavalasti kimppuumme **Rambo** raivasi räjähtävine nuolineen tiensä listan huipulle ja aikoo varmasti puolustaa paikkaansa viimeiseen panokseen. Häntä uhkaamassa on ilotikun vatkaaja **Daley Thompson**, joka ei ikinä tunnu pääsevän urheilusta eroon vaan jatkaa ikuista Decathloniaan. Imbesilli Mission palasi vaihteeksi lähelle pelaajien sydämiä ja tiukkaa tekee, ettei **Metrocross** luistele ohi.

Metrocross on kolikkopelikäännös vetreästä luistelu-liitely-pelistä, jossa päähenkilö liikkuu vertikaalisesti yrittäen päästä radan mahdollisimman nopeasti läpi. Juju on erilaisissa lattiaruuduissa, jotka saattavat hidastaa tai nopeuttaa kulkua tai aiheuttaa muuta jäynää. Vauhdikas peli, joka ei täysihintaisena kerännyt suurtakaan suosiota.

Loputkin syksyn listoilta löytyvät pelit ovat, ihme kyllä, hyviä. **Footballer of the Year** on erinomainen jalkapallomanageripeli ja **10th Frame** on ehdottomasti paras keilailugame. **Ace of Aces** on kiva pommittaja-hävittäjä peli, sillä simulaattoriksi sitä ei sentään kehtaa kutsua. **Green Beret, Gauntlet** ja **Yie Ar Kung Fu** tuntuvat vielä löytävän ostajakuntansa, vaikka ne ovat kärsineet inflaation monissa kokoelmissa olonsa vuoksi. Muutenkin kokoelmat tuntuvat hieman syövän halpapelimarkkinoita.

Suomalainen maku

Mikä sitten on se kuuluisa suomalainen maku? Tietysti monet pitävät lenkkimakkarasta ja juomista, joita ei saa mainostaa + älyttömistä suomalaisista "viihde(?)ohjelmista", mutta tosiasiassa makumme on suhteellisen hienostunut.

Uusilla julkaisulla ei tunnu olevan mitään jalansijaa. Suomalainen ostaa vain ennestään tuttuja ja turvallisia tuotteita eli ne, jotka nousivat täysihintaisina listoille, nousevat sinne myös halvempaan hintaan. Urheiluhulluus näkyy kautta linjan, sillä jos peli tuntuu vain haiskahtavankin urheilulle, niin myyntimenestys on varma.

Mutta kyllä meissä on sitten outojakin piirteitä. Syksyn listakamasta on valtaosa julkaistu halpapeleinä jo vuosi sitten. Ja missä viipyvät sellaiset pelit kuin **720, 1942, Hardball, Spy Hunter** ja muutamat todella originaalit pelit, jotka myyvät kuin olut Englannissa? Valitettavasti nuo originaalit eivät ole vielä ajautuneet ahnaisiin näppeihini.

Entä sitten?

Aina voidaan esittää ikuisuuskysymys vuoden parhaasta pelistä. Vastaus on tietysti, että makuja on monia ja makuasioista ei sovi kiistellä. Parhaita ehdokkaita voisivat ehkä olla Mahdoton Tehtävä ja Pommipoitsu ja...

Luvassa on kuitenkin varteenotettavia ehdokkaita vielä ennen joulua, sillä Oceanin Hit Squad julkaisee taattua listakamaa kuten **Hyper Sports, International Karate+, Super Hang-On, DT Supertest, Wizball** jne. Lerpunpyörittäjien iloksi nyt sekä Kixx että Encore/Elite julkaisevat lähes kaikki halpapelinsä myös litteässä muodossa.

Amigojen tilanne halpapelimarkkinoilla on toistaiseksi erittäin heikko, sillä kyseiselle unelmakoneelle ei ole toistaiseksi julkaistu mitään asiallista halpapelikamaa. (Ei kai kukaan pitänyt **Out-Runista**???) Siksi Amigan vuoden halpapeliksi julistetaankin **Work-Bench 1.2**, sillä se on ylivoimaisesti suosituin ja lähes kaikilla se on.

Ja muistakaa: Peli päivässä pitää pään pehmeänä!

PELIARVOSTELUT

Jälleen on edessä sukellus peliarvosteluiden huimaavaan maailmaan. Pelit on jaoteltu pelityyppien mukaisesti. Mahdollisuuksien mukaan mahdollisimman monta eri versiota on testattu. Versioita eri koneille, etenkin MSX:lle ja PC:lle, ilmestyy toisinaan salamyhkäisesti, joten peli saattaa olla sinunkin koneellesi vaikkei kirjassa niin luekaan. Pelit myös vanhenevat nopeasti (jotkut ainakin), joten kaikkia pelejä tuskin kaupan hyllyltä löydät.

Kun mietit pelin ostoa, pidä huoli että sisäänpääsykynnys ei ole liian vaikea tai helppo. Siksi kerrommekin pelilajille tyypillisen kynnyksen esittelyssä. Helppo peli on sellainen, jossa riittää kepin käteen nappaaminen, normaalissa kannattaa lukaista ohjeet ja vaikea vaatii kielitaitoa, pitkäjännitteisyyttä ja muuta pikkumiehille tuntematonta.

Ampumapelit ovat, kuten nimikin osuvasti kertoo, ampumista muodossa tai toisessa, tekosyyllä tai ilman. Kynnys on matala: yleensä riittää joystickin nappaminen käteen.

Taito- ja toimintapelit ovat epämääräinen ryhmä. Siihen voi kuulua melkein mitä vain. Sisäänpääsykynnys vaihtelee helposta normaaliin.

Toimintaseikkailut perustuvat yleensä pelihahmon liikutteluun ja esineiden keräilyyn sekä niiden käyttämiseen oikeissa paikoissa. Ammuskelua sun muuta koristelua liitetään usein mukaan. Toimintaseikkailut vaihtelevat erittäin vaikeista erittäin helppoihin.

Strategiapeleissä ratkaisee järki, ei refleksit. Pelaaja voi elää uudelleen entisten tai tulevien sotien ratkaisutaistelut, ohjata D-luokan jalkapallojoukkueensa liigan huipulle ja taistella pörssissä. Monimutkaisuus kostuu yleensä korkeassa kynnyksessä: paksut manuaali ja paljon opeteltavaa.

Roolipelien pelaaminen on lisääntynyt Suomessa kuin metsäpalot heinäkuussa. Tietokoneistetut roolipelit eivät tavoita 'oikeiden' roolipelien syvyyttä ja monipuolisuutta, mutta ovat joka tapauksessa viihdyttäviä ja kestäviä sukelluksia seikkailun maailmaan. Päinvastoin kuin seikkailupeleissä, on roolipelissä ongelmanratkominen toisella sijalla, oman hahmon kehittäminen ja taistelu etusijalla. Joidenkin pelien oppiminen on helpohkoa, toiset on suunniteltu experteille.

Simulaattorit simuloivat todellisuutta. Ne antavat kuvan siitä, millaista on lentää F-16 Falconia, ohjata huippunykyaikaista ydinsukellusvenettä, ajaa autoa, tutkia avaruuden äärettömyyksiä ja muuta sellaista. Sisäänpääsykynnys on yleensä korkea, mutta kannattava. Hyvä simulaattori saattaa olla jopa elinikäinen kumppani.

Urheilu on vaarallista. Jäsenet vääntyvät sijoiltaan, sydän pakahtuu liikarasituksesta. Turvallinen vaihtoehto on urheilupeli. Kilpa-autot rynnistävät pitkin asfalttia, olympialaisten huuman voi kokea oman perheen kanssa ja karatekat hakkaavat toisiaan ilman että fysiikka kärsii. Ohjeet kannattaa lukea, mutta yleensä ilmankin pärjää.

Muut ovat luokitteluun alistumattomia kummajaisia, joissa ei yhtenäistä linjaa sattuneesta syystä esiinny.

Vaan mitäpä digitaaliviihde maksaa? Ohjesääntönä kasettipeli pyörii siinä 90—120 markan hujakoilla, levyversio siinä 150—180 markan paikkeilla. ST:n, PC:n ja varsinkin Amigan omistajat voivat pelailla vain levypelejä (raukat) ja maksavat niistä yleensä vajaa 300 markkaa.

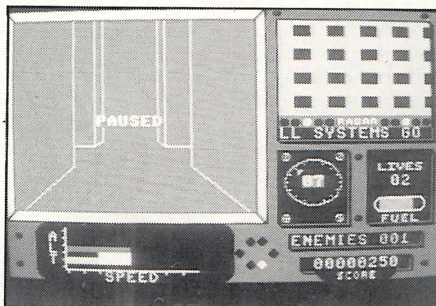
Activision — C-64, PC

Apache Strike

Vuosi on 1997. Maailmanrauha on vaarassa, ja vain rohkea pilotti Apache AR-64 -helikopterissaan voi pelastaa maailman tuhoamalla neljästäkymmenestä kaupungista puolustustietokoneet. Kaupungeilla on sellaisia ilmasta revittyjä nimiä kuin "Novgorod" ja "Moscow".

Apache lentää läpi pilvenpiirtäjien muodostaman sokkelon taistellen viholliskoneiden ja tankkien kanssa. Näkymä on suoraan ohjaamosta, ja lentämistä avittaa tutkaruutu. Apache voi lentää lujaa, voi lentää hiljaa ja pystyy leijumaan paikallaankin. Aseistuksena on ohjuksia ja konetykki.

Jos Apassilakko vielä kuulostaa mielenkiintoiselta, on isku sitäkin kovempi kun peliä pelaa. Yksinkertaiset vektori-pilvenpiirtäjät liikkuvat sinänsä ihan mukvasti, mutta onnettomat lämiskät eivät muistuta tankkeja tai lentokoneita. Mikään simulaattori ei



Apache Strike ole, vaan kohtalaisen suoraviivainen sokkelopeli ammuskelulla maustettuna. Jännitystä ja kuumeista toimintaa on osapuilleen yhtä paljon kuin "Sanassa viikonvaihteeksi".

Idea pelissä on sinänsä kommufobiaa lukuunottamatta hyvä, ja satsaamalla enemmän toteutukseen ja lisäideointiin olisi AS saattanut olla hyväkin peli. Nyt tulos jää huomattavasti alle Activisionin normaalitason.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	6
Äänet:	5
Kiinnostavuus:	5
Yleisarvosana:	*

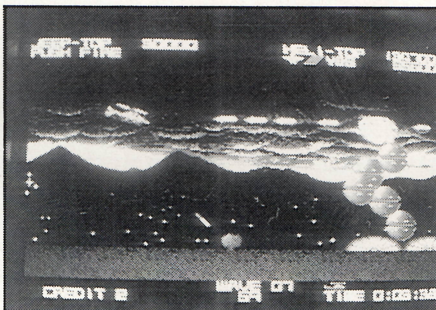
Nnirvi

Sales Curve — ST, Amiga, C-64, Ams, Spe

Silkworm

Haukunta, eikun ammuntapelien moninaiseen kirjoon on liittynyt jälleen uusi tulokas. Amigan omistajilla on syytä riemusta kirmailla, kun ei vaihtoehtojen puutetta tarvitse tuskailla.

Silkkimadossa välineeksi on tyrkyllä helikopteri tai jeeppi. Kaksinpelissä niiden voima yhdistyy tuhoisaksi duetoksi. Härveliä ohjastetaan tyylilajin mukaisesti vasemmalta oikealle ja annetaan aseiden ammua, eikun haukkua. Lisäaseita saa tuhoamalla sattumanvaraisesti ilmestyviä ja itsensä ilmassa kokoavia éhanhenkaulojaé (eräänlainen kopteri). Ältsin omaperäinen valikoima sisältää tehostettua tulivoimaa, lisää potkua moottoreihin sekä joitain salaperäisiä kilpiä. Väliaikaisen haavoittumattomuuden saavuttaa poimimalla mäkäräparven näköisiä voimakenttiä. Tason lopussa ajanvietteestä vastaa megaluokan kopteri tai tankki.



Silkkimato edustaa räiskintäpelien viimeisintä trendiä, jolle on luonteenomaista toiminnan hillitön kaoottisuus. Paikoitellen ruudulla käy sellainen vilske, että paatuneinkin lentäjä-ässä sotkeutuu ilotikun johtoon. Tästä huolimatta pelin vaikeus tuntui varsin sopivalta, varsinkin kun siinä on hallipeleistä tuttu mahdollisuus jatkaa peliä pistämällä kolikko koneeseen (siis leikisti).

Pientä tökkimistä lukuun ottamatta pelin toteutus on moitteeton. Laadukasta perusräiskintää etsivälle Silkkimato ei ole huono hankinta, mutta minun makuuni se on aivan liian mielikuvitukseton ja visuaalisesti tylsä. Vielä pari vuotta sitten tämä olisi ollut kova juttu. Niin se aika rientää.

Lyhyt kommentti kuusnelosen versiosta: omassa sarjassaan se vastaa täysin Amigan versiota, paitsi että mahdollisuus pelin jatkamiseen puuttuu.

Testattu:	Amiga, C-64
Grafiikka:	7
Äänet:	7
Kiinnostavuus:	7
Yleisarvosana:	***

Jukka Tapanimäki

Kingsoft — Amiga, ST

Gravity Force

Pidätkö peleistä, joissa ohjaillaan painovoiman riepottelemaa pientä alusta kapeissa kanjoneissa? Saavatko nimet Gravitar, Thrust ja Oids ranteen jatkeena heiluvat nakkimaiset lisäkkeet syyhyämään? Jos vastasit molempiin kysymyksiin kyllä, on Gravity Force sinulle silkkaa mannaa.

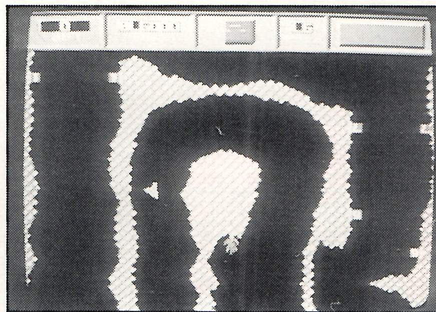
Saksalainen Kingsoft julkaisee työkseen harrastelijaohjelmoijien pelejä useille tietokonemalleille ja ilmeisesti jopa rikastuu. Tähän mennessä julkaistujen pelien laatua tarkastellessa tulee helposti siihen lopputulokseen, että Kingsoftin kaltaisen firman olisi pitänyt kuolla jo aikoja sitten. Gravity Force taitaakin olla firman ensimmäinen peli, jota voi kehua lähes varauksetta.

Perusidea on siis ohjailla pienehköä alusta kooltaan vaihtelevissa tunneleissa. Seinään törmääminen on luonnollisesti kohtalokasta. Aivan kuin navigointi kapeissa tunneleissa ei muuten jo olisi vaikeaa, painovoima lisää pelaamiseen vielä oman pikantin lisänsä. Inertiavoimat omasta puolestaan pi-

tävät huolen siitä, että kun alusta kerran on kiihdytetty johonkin suuntaan, niin siihen suuntaan sitten myös mennään. Aluksen hallinnan opettelu vaatiikiin pelityyliin tottumattomilta kymmeniä minuutteja.

GF on jaettu neljään päällisin puolin erilaiseen peliin. Ensimmäisessä pelissä tehtävänä on kerätä sokkeloista laatikoita vältellen törmäämistä seiniin. Tunneleista löytyy myös tykkitorneja, magneettikenttiä ja ammuskelevia mömmöjä, jotka kaikki osaltaan vaikeuttavat tehtävän läpiviemistä. Kilpa-ajo aikaa vastaan on vallitseva idea toisessa pelissä. Valittavana on yhdeksän erilaista rataa, jotka pitää ajaa lähdöstä maaliin mahdollisimman nopeasti. Kaksi jäljellä olevaa peliä ovat aikaisempien kaltaisia, mutta kaksinpelejä, jolloin ruudussa on yhtäaikaa näkyvissä kaksi alusta.

Grafiikka on suoraan sanoen aika anee-



mista, eikä Amigan grafiikkaominaisuuksia käytetä parhaalla mahdollisella tavalla. Tämän tyylisissä peleissä grafiikka ei kyllä olekaan tärkein asia, kuten ei musiikkikaan. Äänipuoli koostuukin vain rakettimoottorin suhinoista ja satunnaisista äänitehosteista, jotka ovat erittäin mitäänsanomattomia. Pelattavuus on kuitenkin hiottu kohdalleen. Lisäksi peli tallentaa huipputulokset levylle, mikä toiminto puuttuu aivan liian monesta pelistä. Pelityylin ystäville pakko-ostos.

Mitäpä toteaa Nirvi, tämäntyyppisten pelien suuri fani? "Oidsiin ei Gravity Forcea kannata verrata edes leikillään. Taistelupeli osuus pienehköine kenttineen ei ole tarpeeksi monipuolinen tähtitasolle, mutta kun monta henkilöä kokoontuu kilpa-ajoihin saa Gravity Force ajan rientämään. Ihan ostamisen arvoinen peli."

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	7
Äänet:	7
Kiinnostavuus:	9
Yleisarvosana:	4

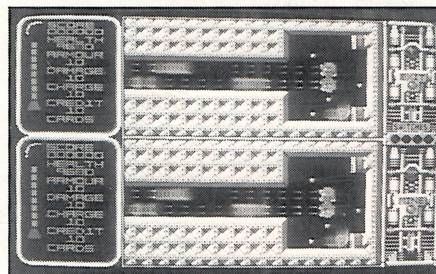
Petri Teittinen

Psyclapse — **Amiga, ST**

Captain Fizz

Psygnosiksen siipien suojassa kohtalaisia pelejä julkaiseva Psyclapse on viimeinkin osunut kultasuoneen, no, osittain ainakin. Captain Fizz Meets The Blastertrons on pelin koko nimi ja kätkee taakseen sekoituksen Ikari Warriorsia ja Gauntletia. Captain Fizziä odottaa reilut kymmenen tasoa mieletöntä teurastamista ja hupia (sama asia?), jahka pelaaja vaivautuu painamaan hiirennappulaa päästäkseen eroon latausruudusta ja sen tyydyttävän hyvästä musiikista.

Pakollinen kaksinpeluu on piirre, jota ei kovinkaan usein näe. CF:iä on nähkääs lähes (pressitiedotteen mukaan täysin) mahdoton pelata läpi yksin. Pidemmällä pelissä täytyy pelaajien vaihtaa eräänlaisten kytkimien asentoa päästäkseen läpi suojakentästä, eikä kytkimien kääntäminen onnistu yksin. Jos tuo ei vielä vakuuta, niin sanotaan



nyt vielä, että CF on yksin pelaten aika tylsä peli. Sitäpaitsi kaksistaan pelattaessa tulivoimakin on kaksinkertainen ja siitä johtuen aiheutettu tuhokin tuplaantuu.

Kuvaruudun ulkopuolella seikkailevat sankarit näkevät actionin suoraan kuvaruudussa keikkuvien hemmojen yläpuolelta. Grafiikka ei suoraan sanoen hivele silmiä, minäkin luulin Kapteenia ja hänen toveriaan ensin hyökkäysvaunuiksi ennenkuin selvisi että he ovat superkoulutettuja kommandoja. Musiikki ja äänipuoli ovat myös aika keskeneräisen tuntuisia, jos lukuun ei oteta latausruudun taustalla pauhaavaa diskorytkettä (ei, se ei ole hiphoppia). Kantapään kautta oppimistakaan ei ole kovin paljoa, käsikirjaan ei tarvitse syventyä jos ei halua, vaan kaikki tärkeimmät asia selviävät parin koepelin perusteella.

Captain Fizz ei näytä saati kuulosta kovinkaan massiiviselta peliltä, mutta kaverin kera kaksistaan se näyttää kyntensä. Pientä puutumista esiintyy pidemmällä pelissä kun vastustajat käyvät arvaamattoman kovatasoisiksi ja eteneminen tyssää. Siis: ei yksinäisille.

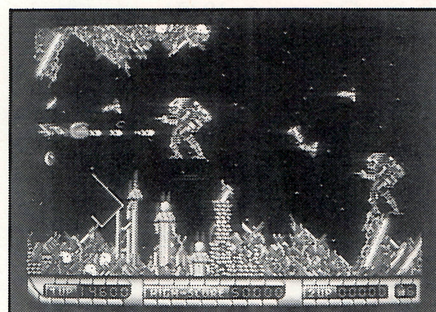
Testattu:	Amiga
Grafiikka:	7
Äänet:	7
Kiinnostavuus:	9
Yleisarvosana:	****

Petri Teittinen

U.S.Gold — **Amiga, C-64**

Denaris

Hetkinen, tämän olen nähnyt ennenkin! Aivan oikein, kyseessähän on vanha tuttu Katakis, joka tuli kuuluisaksi kun Activision alkoi hyppiä tasajalkaa vaatien pelin hyllyttämistä koska se muistutti hävyttömän paljon R-typeä. Kyseinen firma myös onnistui siinä, joten Rainbow Arts/U.S.Gold pelaa venäläistä rulettia julkaistessaan pelin pienten kosmeettisten muutosten ja uuden nimen turvin. Tuskin kuitenkaan saamme nauttia uudesta pelimaailman L.A. Law -jaksosta, sillä virallinen R-type on jo kauan sitten pumpannut potentiaalisten ostajien taskut tyhjiksi ja joystick-kätösen maitohappojen puolelle. Onko Denaris sitten näiden kulissien takaisten kädenvääntöjen arvoinen, se onkin jo toinen juttu.



Pelissä lennetään oikealta vasemmalle skrollaavassa maisemassa, ammutaan kaikkea vastaantulevaa, keräillään lisäaseita ja tason lopussa otetaan mittaa tosi ilkeästä hirviöstä (toivottavasti leukaluusi ei nyrjähtänyt haukottelusta). R-typen kolikkoversiossa puhki kulutettu perusidea on vedetty niin överiksi kuin mahdollista, eli ruutu on tungokseen asti täynnä toinen toistaan mielikuvituksellisempia hirviöitä ja tasoituksen vuoksi pelaajalla on mahdollisuus rakentaa aivan tajuttoman tuhovoimainen arsenaali aseistusta. Samaa hillitöntä tunnelmaa Denariskin tavoittelee, mutta onnistuu siinä vain ajoittain, sillä se turvautuu hieman liian usein vanhaan kasibittiseen kaavaan, eli että tarjoillaan yksi hirviö tai yksi hyökkäysaalto kerrallaan.

Jos unohdetaan (väistämättömät) vertailut R-typeen, niin ei voi muuta kuin onnitella tekijöitä ammattitaitoisesta työstä. Pelattavuus on viilattu pilkulleen sopivaksi, grafiikalla ja äänillä mässäillään iloisesti (vaikka kyllä Amigan rahkeet toki parempaankin riittäisivät) ja pelissä on muutenkin rutkasti aitoa kolikkopelin tuntua. Ainoa minua ärsyttänyt piirre on pelistä löytyvät sikamaisen tiukat tilanteet, joita on aivan mahdoton selvittää ensimmäisellä tai edes toisella kerral-

la, kuten mönkiäiset, jotka hyppivät silmille kahdesta suunnasta valon nopeudella, mutta sehän kuuluu erottamattomasti ammuskelupelin luonteeseen.

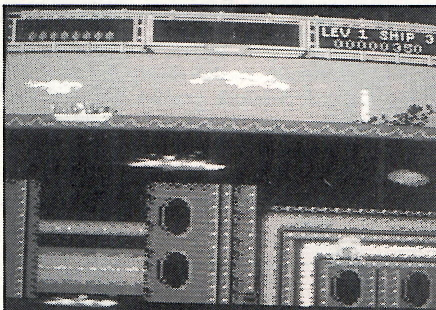
Denaris saa omaperäisyydestä nolla pistettä sekä erikoismaininnan "vuosikymmenen rohkein rip-off", mutta se on lajityyppinsä parhaita ja kuuluu ehdottomasti shoot'em up spesialistiksi aikovan laajaan oppimäärään.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	9
Äänet:	9
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	****

Jukka Tapanimäki

U.S. Gold — **Amiga, ST, C-64, Spe, Ams, Amiga, IBM**

The Deep



Meren pohjasta löytyy muutakin kuin öljyä, PCB:tä ja ydinjätettä, nimittäin sukellusveneitä, ohjussiiloja ja lisää sukellusveneitä. Ei, nyt ei ole kyse Ruotsin armeijan uusimmasta pressitiedotteesta vaan pelistä nimeltä The Deep.

Pelissä ruutu vierii raukeasti oikealta vasemmalle pelaajan ohjaillessa ruudun yläosassa laineilla kepeästi kelluvaa paattiaan ja kylvää syvyyspommeja alapuolella parveilevien U-veneiden niskaan. Välillä poimitaan pintaan pulpahtava poiju ja otetaan koppi kun paikalle ilmestyvä helikopteri heittää kamaa kannelle. Jonkin matkaa nylkytettyään viritys pysähtyy ja peli etenee vasta kun on käyty sukelluskellon avulla noutamassa pohjalla lojuva mikä lie vilkkuva möykky.

Vaihtelun vuoksi tuhottavaksi tarjotaan muutakin kuin tylsiä pieniä sukellusveneitä, esimerkiksi suuren suuri sukellusvene (kuusnelkussa se tosin näyttää lähinnä ruostuneelta hylyltä), jonka ohjussiilot on muokattava harmittomaksi ydinjätteeksi.

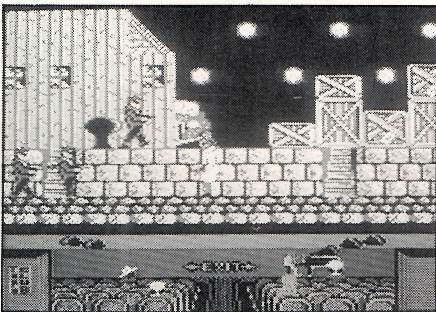
The Deepin perusidea ei kanna vaan kalahtaa pohjaan kuin vuotava optimistijolla. Simppeleitä pomminpudotuspelejä on tehty jo kotimikrojen esihistoriallisina aikoina eikä auta vaikka sitä kuinka peittelisi teknisillä innovaatioilla. Vauhdin puuttuessa tilalla pitäisi olla joko runsaasti vaihtelua tai aivoja työllistävää toimintaa, mutta ensin mainittua löytyy vain teoriassa, jälkimmäistä ei lainkaan. Edes pelin grafiikka ei anna aihetta kunnialaukauksiin. Onhan se kovasti värikästä, mutta ärsyttävän suttuista. Täten ehdotankin että pelin uudeksi nimeksi annetaan The Dip.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	6
Äänet:	1
Kiinnostavuus:	5
Yleisarvosana:	**

Jukka Tapanimäki

U.S.Gold — **C-64, Ams, Spe**

Chicago 30's



Alkuodotukset eivät todellakaan olleet suuret: kannessa heiluu noin 14-vuotiaan näköinen pojankloppi heiluttamassa itseään isompaa konepistoolia. Takakannessa sentään mainitaan, että pelaaja kontrolloi hahmoa, jonka nimi on Elliott. Se sentään nosti odotuksia, Lahjomattomat kun oli mielestäni hyvä elokuva. Pelin nimi ei kuitenkaan ollut Lahjomattomat. Säästääköhän U.S.Gold lisenssiä jotain toista peliä varten?

Kuitenkin, käsi hamusi disketin kotelosta ja pläjäytti sen levariin. Siinä samassa silmä löysi kotelosta jotain silmiin-auts!-pistävää. Mitämitä? Ohjelmoijaryhmän nimi pisti harkitsemaan kaksi kertaa, kannattiko peliä edes ladata. Vastuullinen jengi oli espanjalainen TopoSoft, jonka aikaisempi peli Mad-MixGame oli keskiverto Pacman-klooni.

Ensimmäinen yritys tuotti vieläkin hirveämmän jälkimaun suuhun, kuin mitä pelkäsin: painoin tulitusnappulaa ja peli jämähti! Siinä teille koodauksen ihmeitä. Toisella kertaa päästiin sentään jo vauhtiin. Kontrolloit siis Chicagossa 1930-luvulla Elliott-nimistä poliisia, jonka tehtävänä on toteuttaa kieltolakia, eli tuhota laittomat viinavarastot. Näin siis toteaa ohjekirja. Itseasiassa pelihahmo kipittää pitkin vaakasuoraan scrollaavaa maisemaa ja ammuskelee kaikki vastaantulijat. Uuuuuurgh!

Ohjeet eivät anna muuta infoa kuin ontuvan taustatarinan ja listan näppäimistä, jos jostain syystä haluaa pelata näppikseltä. Grafiikka ei ole likikään parasta, mitä kuusnepasta pystyy repimään irti, katsokaa vaikka Renegade III:sta. Musiikki on niin mitäänsanomatonta, ettei sitä edes huomaa. Ainoa kiva jippo pelissä on se, että pelaajan elämät näkyvät katsojien lukumääränä teatterissa (peli on siis niinkuin elokuva, jota ihmiset katsovat) ja aina kun pelaaja kuolee, poistuu yksi katsoja. Kummastuttaa miten nekin neljä katsojaa ovat alunperin teatteriin eksyneet. Vanhaa vitsiä käyttäen voi lopuksi todeta, että TopoSoftin uudeksi nimeksi sopisi Lahjattomat.

Testattu:	C-64 levy
Grafiikka:	6
Äänet:	6
Kiinnostavuus:	6
Yleisarvosana:	*

Petri Teittinen

Imageworks — **Amiga, ST, C-64, Spe, Ams, MSX**

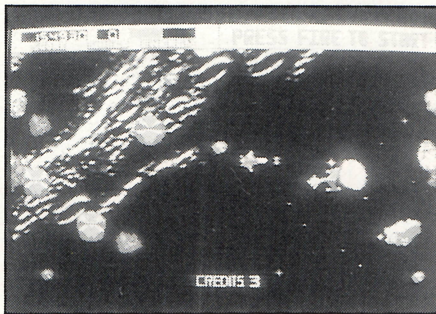
Blasteroids

Eräs ostokimmoke aikoinaan ST:n ostooni oli PD-peli Megaroids, joka oli oiva kopio wanhasta kunnon Asteroidsista. Sen lisäksi hyviä klooneja ovat ST:n Asteroids De Luxe (Atari) ja Amigan Space Battle (Anco). Se historiasta, uusin Asteroids-peli on nykytodellisuutta.

Blasteroids on Atarin ajanmukaistettu Asteroids nykytrendin mukaisesti, joka suosii vanhojen klassikoiden uusia versioita. Aluksia ensinnäkin on kolmea kokoluokkaa. Pienet sittiäiset ovat ketteriä, mutta omaavat vaatimattomat suojat ja tulivoiman. Keskikokoinen alus on kaikessa keskinkertainen paitsi tulivoimainen, kun taas isoin alus on raskaasti suojattu, kohtalaisen tulivoimainen mutta sulavaliikkeinen kuin yksijalkainen elefantti. Iso alus ja pikku alus voivat kahden pelaajan moodissa telakoitua toisiinsa ja muodostaa hauskan pikku tykistön.

Eivätkä asteroidit ole petriä pahempia. Harmaat lohkareet vastaavat vanhaa perusasterfoidia punaisten ollessa muuten samanlaisia, mutta ne jättävät jälkeensä energiakristallin, joka kohentaa alusten suojaa jos sen onnistuu keräämään. Siniset asteroidit senkun paisuvat osumista, kunnes tarpeeksi saatuaan alkavat murjottaa ja pysähtyvät. Ja tietysti epälukuinen määrä avaruushirviöitä ja energiaa imeviä iilimatoja leijuu universumin sfääreissä.

Tuhotut hirviöt jättävät jälkeensä erikoisaseita, joista suosikkini on 'kuolemankukka', joka toimii täsmälleen samoin kuin esikuvansa The Last Starfighterissa. Alus pyörii ja



ampuu suunnatonta vauhtia, kunnes ruutu on tyhjä. Kun kulloisenkin tason kaikki kentät on putsattu, alkaa kuolontango Mucorin kanssa. Mucor on vekkuli vihreä löntti, joka tuhotaan ampumalla hänen ulokkeensa ihan kokonaan pois.

Blasteroids on hyvägrafiikkainen, hyvä-ääninen, pelattava kolikkopelikäännös, joka on melkein yhtä addiktiivinen kuin Asteroids. Siinä suosituksia tarpeeksi pelille kuin pelille.

Testattu:	**ST, Amiga**
Grafiikka:	**9**
Äänet:	**8**
Kiinnostavuus:	**8**
Yleisarvosana:	********

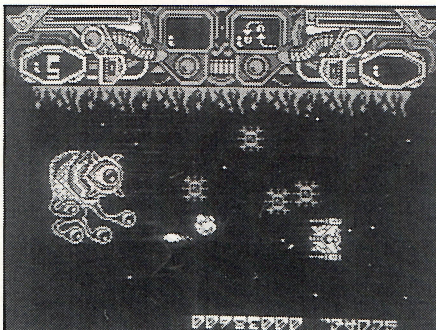
Nnirvi

Gremlin — **C-64, Spe, Ams, MSX**

Dark Fusion

Mitä tapahtuu kun keskiverto pelifirma määrää töihin keskiverron ideatiiminsä? Todennäköisesti kootaan pakallinen vanhoja ideoita, sekoitetaan vähän ja vedetään kolme korttia. Hämmästyttävän usein tuloksena on keskiverto ammuskelupeli.

Dark Fusionissa kukin taso on jaettu kolmeen erilaiseen näytökseen. Ensiksi kävellään vaakasuoraan rullaavassa maisemassa ja ammutaan. Välillä käväistään ahmaisemassa isompi hirviö, joka ensimmäisellä tasolla on suora kopio R-Typen matoja sylkevästä elimestä. Lopuksi lennetään ja ammutaan. Matkan varrella luonnollisesti kerätään



aseistusta. Arsenaalista löytyvät tulitusnäppäintä painamalla ladattava pyssy, ohjuksia ja muuta tuttua.

Pula-ajan aineksista on hankala keittää maittavaa soppaa, mutta näin moneen kertaan testatuilla aineksilla on lähes mahdotonta epäonnistua. Pelin eri osat tarjoillaan helposti sulavina annoksina eivätkä pelilliset puutteet aiheuta vatsanvääntеitä. Tasoja on vaivaiset kolme, mutta niissä on kohtuullisesti pituutta ja vaihtelua. Grafiikkakin on maittavan värikästä, joskin kovin spectrummaista tyyliltään. Nälkä lähtee, mutta ravitsevuus onkin jo toinen juttu. Vanhoista ideoista mekaanisesti sekoitettu cocktail ei jaksa innostaa.

Testattu:	**C-64**
Grafiikka:	**8**
Äänet:	**6**
Kiinnostavuus:	**5**
Yleisarvosana:	*******

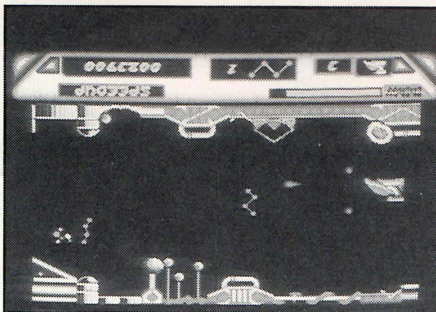
Jukka Tapanimäki

Artronic — **Amiga**

DNA Warrior

DNA Warrior jatkaa jälleen kerran vaakasuoraan vierivien ampumispelien sarjaa. Tuhoaminen on tällä kertaa naamioitu seuraavan tarinan taakse: Nobelisti-professori on istuttanut DNA-kierteen ja kasvunlisääjän omiin aivoihinsa tarkoituksenaan saavuttaa yli-inhimillinen älykkyys. Pahaksi onneksi laboratoriossa tapahtuu kaamea räjähdys ja professori vaipuu syvään koomaan. Ainoa tapa saada professorin arvokkaat tiedot pelastetuksi on pienentää laivaston uusin sukellusvene ja ruiskuttaa se professorin vereen. Näin voidaan istuttaa professorin aivoihin kasvun estäjä.

Pelaajan tehtävänä on ohjata sukellusvenettä läpi sokkeloisten verisuonien ja etsiä DNA-kierteen palasia. Kuvaruutu vierii kah-



teen suuntaan vakionopeudella 50 pikseliä-/sekunti. Jos pelaaja päättää kääntyä takaisin, hän saa kiusakseen lentelevät verihiukkaset. Ilmeisesti kääntyminen on tämän takia tehty niin vaikeaksi: nappi pohjaan ja keppiä taaksepäin viiden sekunnin ajan.

Peli-idea on sikäli hyvä, että ohjelmoijan ei ole tarvinnut suunnitella mullistavia grafiikka-animaatioita. Pelkät tavanomaiset ympyrät ja kulmikkaat riittävät kuvaamaan hyokkääviä puna- ja valkosoluja. Grafiikassa ei ole siis mitään erikoista. Pelin musiikki ei myöskään sävähdytä taidokkailla soinnutuksilla tai jumalaisilla soundeilla. Itse asiassa musiikin olisi voinut jättää kokonaan pois ja laittaa tilalle vaikkapa sydämenlyöntejä.

Eipä liiemmin innosta DNA Warrior. Kohtalainen idea on pilattu karmivalla pelattavuudella ja hirveällä grafiikalla. Mielummin katselen vaikkapa Pientä suurta seikkailua, siinä saman idean ohjaajana on sentään ollut Joe Dante.

Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**4**
Äänet:	**3**
Kiinnostavuus:	**3**
Yleisarvosana:	*****

Jori Olkkonen

Gremlin — **ST, Amiga, C-64, Spe, Ams**

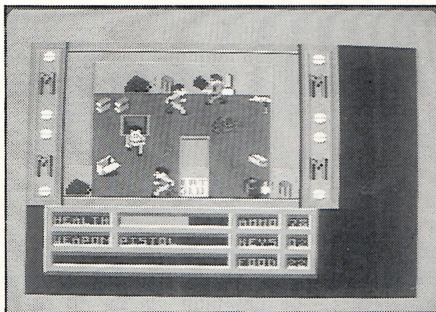
Motor Massacre

Jatkosarjassamme Mad Max kohtaa B-luokan elokuvat on tapahtunut tähän mennessä seuraavaa: hullu professori on saastuttanut maailman riippuvuutta aiheuttavalla radioaktiivisella ruoalla ja nykyisin huvittaa itseään motoroiduilla turnajaisilla, joissa mutanttiressukat listivät toisiaan. Tarinan sankaria juttu kiinnostaa sikäli, että proffasta on luvattu kivasti käteistä, ja hänet tavoittaa vain osallistumalla romuralleihin.

Löytyy pelistä joitain kelvollisiakin ideoita.

Pelissä on suurehko kaikkiin suuntiin (nykivästi) vierivä kaupunki, jossa voi ajella ammuskellen vastaantulijoita ja vierailla huoltoasemilla ajokkiaan varustamassa. Rakennusten sisällä voi liikkua jalkaisin sokkeloissa, joista löytyy varusteita ja puhdasta ruokaa — joka muuten on ainoa käypä valuutta, sekä tietysti lauma mutantteja, jotka käyvät kimppuun vaikka et ole tehnyt niille mitään pahaa. Tarkoituksena on löytää passi (vapaaehtoisia on ilmeisesti liikaa), jotta pääsee osallistumaan suurella areenalla pidettävään motoroituun verilöylyyn. Jos siitä selviää, huristetaan seuraavaan kaupunkiin. Kun homman on käynyt läpi muutaman kerran, pääsee tekemään tuttavuutta proffan kanssa.

Peli muistuttaa monessa suhteessa Origin Systemsin Auto Duelia, joka puolestaan perustuu lautapeliin Car Wars. Aineksia löytyisi ihan kelvolliseen peliin, mutta valitettavasti toteutus on läpeensä amatöörimäistä



räpellystä. Huoltoaseman valikko vielä menettelee, mutta muuten grafiikka on tylsää ja suttuista, musiikkia ja meteliä pelistä ei irtoa nimeksikään ja sokkelojaksot voisivat aivan hyvin olla Basicilla ohjelmoituja. Pahinta kaikesta on kuitenkin kuusnelosen kasettiversion lataussysteemi. Huoltoasemat ja rakennusten sisäosat ladataan erikseen (jälkimmäiset ovat kasetin B-puolella) ja niistä poistuttaessa koko homman joutuu latamaan uudelleen A-puolen alusta. Saman joutuu tekemään myös tuhouduttuaan, mikä onnistuu vaikkapa odottamalla muutaman minuutin polttoaineen loppumista — kärry syö bensaa vaikka se ei liikkuisi ja pelissä ei tietenkään ole pause-moodia.

Motor Massacre on selvästi alun perin suunniteltu 16-bittisiä koneita varten ja sellaiseksi olisi saanut jäädäkin. Tällaisille väkisin tehdyille tusinaversioille sanokaa ystävällisesti hymyillen "ei kiitos" ja kiertäkää pelin kasettiversio aivan erityisen kaukaa!

Testattu: C-64
Grafiikka: 3
Äänet: 2
Kiinnostavuus: 2
Yleisarvosana: *

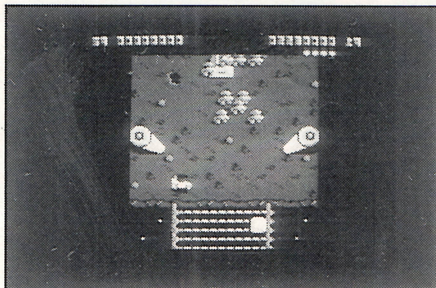
Jukka Tapanimäki

Imagine	Amiga, ST, Ams

Victory Road

Imagine on nasta pulju. Kun uusi peli ilmestyy ei ikinä tiedä kumman ryhmän tekemä se on: niiden huippumiesten vaiko sen onnettoman piruparkaleegion. Tällä kertaa on röpöryhmä taas päästetty irti tuottamaan häpeää Imaginen nimelle.

Victory Road muistuttaa temaattisesti Ikari Warriorsia. Ruutu vyöryy vertikaalisesti ja maastoon on jätetty erilaista lisäaseistusta. Vampyyrit, monipäiset hirviöt ja muut makaaberit oliot tarjoavat mahdollisuuden kokeilla niiden tehoa.



Mutta ei pidä innostua. Jos ei masennu huonoista spriteistä, jotka hukkuvat räikeään maaston ja kestää vielä nyppyscrollauksenkin, saa peli nauttia resetistä viimeistään kun yrittää liikuttaa miestään. Moni mielenkiintoinen keskustelu viriää, kun pelaajat keskustelevat liikkuuko mies ollenkaan (kyllä liikkuu, uskokaa vain!)

Victory Road yhdistää nollatoteutuksen nollapelattavuuteen ja tulos on sitä miltä kuulostaakin.

Testattu: ST, Amiga
Grafiikka: 6
Äänet: 7
Kiinnostavuus: 5
Yleisarvosana: —

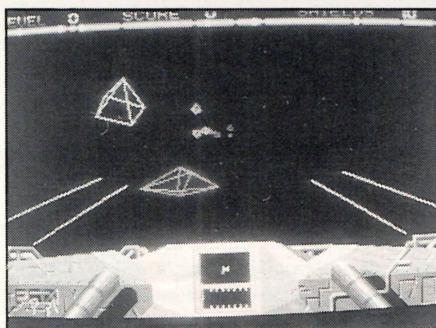
Nnirvi

Mastertronic	ST, Amiga

Chase

ST-Amigan triumfin jatkuessa lienee syytä tarkistaa mitä pelivalmistajat tarkoittavat 16-bittisellä halpapelillä.

Disgusmatronit ovat kaapanneet prinsessa Chardonnayn ja hänet pitää pelastaa lentämällä läpi neljän hiiirmuisen vaikean kentän. Ensin lennetään läpi meteorimyrskyn ja tiputetaan viisi disgusmatronia, sitten pujotellaan pylväiden välistä ja seuraavaksi onkin älsän mielenkiintoista lennellä neliöiden välistä. Loppujen lopuksi lennetään pylväitä täynnä olevan tunnelin läpi ja taas tuhotaan viisi disgusetceteraa. Koska koko kierros alkaa taas alusta, lienee näin, että prinsessa



Chardonnay saa alkaa opetella disgusmatronien kieltä.

Nopea vektorigrafiikka ei kykene kätkemään Chasen peruspuutteita. Aluksen ohjausherkkyydestä puhuessamme "herkkyys" on väärä sana. Sitä katsellessaan moni kivireki tuntee itsensä akrobaatiksi. Vakavampi virhe on pelin perustylsyys ja mielikuvituksettomuus.

Kun kerran vektorigrafiikkaa osaa ohjelmoida, olisi sen ympärille voinut soluttaa pelinkin. Edes budjettitasoisen.

Testattu: ST
Grafiikka: 8
Äänet: 7
Kiinnostavuus: 6
Yleisarvosana: **

Nnirvi

Ocean	ST,Amiga

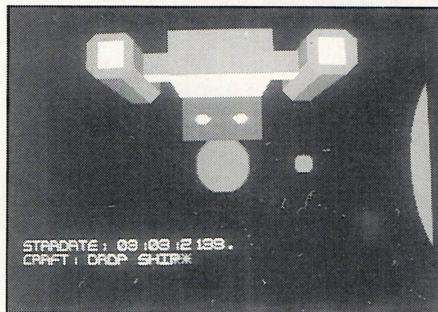
Voyager

Kun Voyager aikoinaan jatkoi matkaansa kauas avaruuteen, kantoi se mukanaan kullattua levyä, joka muun muuassa sisälsi kutsun tulla tutustumaan planeetta Maahan. Carpenterin elokuvassa Starman ystävällismieliseltä vierailijalta ensin ammuttiin alus alta ja olento itse kävi liki leikkauspöytää. Tällä kertaa vierailijat, ilmeisesti elokuvan

nähneinä, tuhoavat Maan avaruusalukset ja alkavat rakentaa Saturnuksen kuihin tuotantolaitoksia lopullista hyökkäystä varten.

Mutta vähänpä he tietävät, että vielä yksi alus on avaruudessa. Se tiputtaa tankin heikoimmin puolustetun kuun pinnalle ja taistelu ihmiskunnan tulevaisuudesta alkaa.

Peli-idea Voyagerissa on yksinkertainen: joka kuu täytyy puhdistaa vihollisista ja sen jälkeen pelastautua emäalukselle ennen kuin kuu räjähtää. Monipuolisen tietokoneen lisäksi elossapysymistä auttaa kuitten pinnalta kerättävissä oleva lisäaseistus ja — laitteet. Liituriyksikön löytö antaa tankille kirjaimellisesti siivet. Kivoista ideoista mainittakoon muun muuassa aluksen tykkitornin nosto lentäviä muukalaisia vastaan ja tiputettavat kamerat, jotka on varustettu myös laserilla pientä kaukoammuntaa varten.



Toteutuksellisesti Voyager on virheetön. Kun on kylliksi ihastellut kolmiulotteista Voyageria, hieno aloitus näyttää tankin tiputuksen kuun pinnalle ja täytetty vektorigrafiikka on paitsi hienoa myös nopeaa ja atmosfääristä. Sama linja jatkuu itse pelissä. Se on yksinkertaisesti taktisesti aivoja rassaavaa, mutta reaktionopeuttakin vaativaa ammuskelua aidon tuntuisia vihollisia vastaan. Huonointa pelissä on suppea ohjekirja ja tallennusmahdollisuuden puuttuminen.

Kuusnelosen Stellar-7:ää rakastaville peli on unelmien täyttymys, mutta muutenkin Voyager on yksi niitä pelejä, jotka kuuluvat 16-bittisen pelikokoelman pakkohankintoihin. Tällaisia pelejä varten minä olen ST-Amigani ostanut.

Testattu:	ST
Grafiikka:	9
Äänet:	9
Kiinnostavuus:	9
Yleisarvosana:	*****

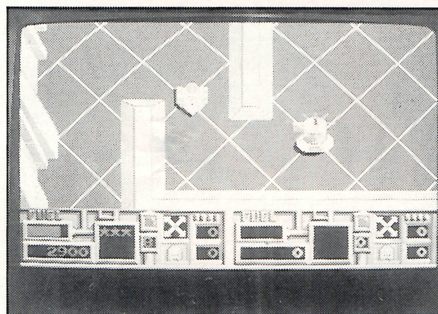
Nnirvi

Tengen **Amiga, ST, C-64, Ams, Spe**

Vindicators

Kaksinpelit ovat aina periaatteessa tervetulleita. Vindicators on vanhan klassisen Battlezonen johdannainen, joskin erot ovat selvät jo kättelyssä. Vindicators esittää pelikenttänsä ja sen asukit suoraan ylhäältä. Ideana on ohjata tankkinsa ruudun alareunasta yläreunassa sijaitsevasta ovesta keräten matkan varrella polttoainetta ja tähtiä, joiden avulla saa lisäaseistusta kenttien välillä. Luonnollisestikaan tämä tälläinen ei tapahdu aivan ilman vastusta, joten pelikentältä löytyy myös muita tankkeja, tykkitorneja, sähkökenttiä ja miinoja.

Grafiikasta ei löydy pahaa sanaa sanottavaksi, muttei liiemmin kehuviakaan. Tankit ovat surkeasti animoituja ja näyttävät enemmänkin liukuvan kentän pinnalla, koska telaketjuissa ei tapahdu yhtään mitään. Mitä voi odottaa, kun pelihalliesikuvassakaan ei ole massiivista grafiikkaa? Auraalisesta nautinnosta ei voi Vindicatorsien kohdalla puhua, sillä jollakin ihmeen konstilla ohjelmoijat ovat löytäneet jostain mitä tunkkaisimmat äänet peliä ehostamaan. Teemamusiikki koostuu yhdestä lyhyestä samplesta, jota pyöritetään iljettävässä silmukassa ja joka sitäpaitsi kuulostaa nopeutetulta Gauntlet-teemalta. Tankkien ohjaus on ensi alkuun kinkkistä, koska ohjaus ei yksinkertaisesti ole looginen (thatés illogical, captain!). No, kaikkeen tottuu. Kahdestaan ihan kiva peli, mutta yksin...ei tule kesää.



Testattu:	Amiga
Grafiikka:	8
Äänet:	7
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	***

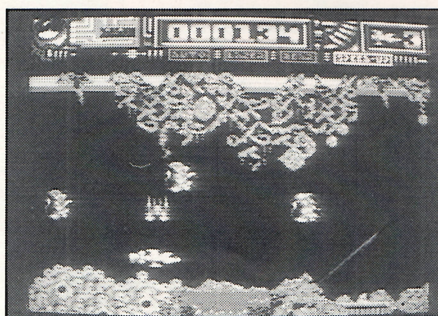
Petri Teittinen

System 3 **Amiga, ST, C-64, Ams, Spe**

Dominator

Peliohjeiden ensimmäisellä sivulla uhotaan, että Dominator vie ampumispelit aivan uusille urille. Mielenkiintoinen väite. Luulin että ne kaikki on jo kertaalleen tehty. Ladataanpa peli ja tutkitaan löytyykö väitteelle katetta.

Valvotuissa oloissa suoritettujen tiukkojen kliinisten testien jälkeen vastaus on selvä: ei löydy. Ensimmäinen taso on pystyyn vierivä yritelmä, joka on kauniin näköinen, mutta pelaaminen on tosi kökköistä taapertamista, kun aluksen onnettomalla hernepyssyllä ei edes osu mihinkään. SEUCKillakin pystyy parempaan.



Toisesta tasosta lähtien käytössä on vaakavieritys ja lisäaseet, joiden tulivoima saa suun loksahtamaan auki — haukottelusta. Laiskasti ampuvat aseet ja muutama yksinkertainen hyökkäysmuodostelma eivät todellakaan synnytä mielikuvaa toiminnalla ladatusta räiskintäpelistä. Onneksi ohjelmoijat ovat sentään tajunneet, että mikään sääntö ei pakota aloittamaan pelaamista aina ensimmäisen tason alusta. Ilmeisesti tämä on se suuri keksintö, jonka ympärille peli on rakennettu.

Pelin ainoa mieleen jäävä piirre on tavallista värikkäämpi grafiikka. Muuten se on läpeensä keskinkertainen shoot-em-up, jonka Delta, Armalyte ja muut vastaavat rökittävät vasemman käden pikkusormella.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	8
Äänet:	7
Kiinnostavuus:	4
Yleisarvosana:	**

Jukka Tapanimäki

Sierra On-Line **PC, Amiga, ST**

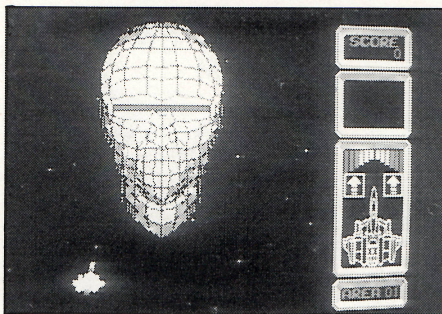
Silpheed

Silpheed on Sierran seikkailupeleihin tottuneelle outo ilmestys. Jokin aika sitten Sierra julkaisi kahden japanilaisvesselin suunnitteleman robottipelin Thexderin, joka saavutti maailmalla suunnattoman suosion vaikka peli ei saanutkaan turhia kehuja MikroBITISSÄ. Silpheed on japsikaksikon uutukainen ja on aivan rehellinen ja suoraviivainen

ammuntapeli. Tämä on sinänsä uutta, sillä PC:tä ei ole liiaksi asti siunattu tuhoamispeleillä. Tämä johtunee osittain siitä, että jokin sivu- tai pystysuuntaan vierivä ammuskelupeli on PC:n kovon huomioonottaen kova pähkinä purtavaksi.

Suunnittelijat ovatkin pistäneet koko perusidean uusiksi siten, että PC:lläkään pelin toteutus ei ole liian vaikeaa. Tausta ei vieri mihinkään, vain alukset viipottavat reunasta toiseen. Jottei tämä idea sortuisi vanhoihin kliseisiin, on pelialuetta ikäänkuin kallistettu kolmiulotteisesti. Vihollisalukset kasvavat tullessaan kohti ruudun alareunaa ja vastaavasti pelaajan oma alus pienenee noustessaan kohti yläreunaa.

Näitä uusia innovaatioita lukuunottamatta Silpheed on varsin tavanomainen ammuskelupeli. Tuhoamalla vihollisia saa kerättyä



kapseleita jotka sisältävät bonuspisteitä, lisäaseita, lisäsuojakenttiä ja muuta vastaavaa. Joidenkin kenttien taustana on tavallisen tähtimaiseman sijasta animoitu planeetan pinta. Grafiikka on omituista vektorigrafiikan ja spritegrafiikan sekoitusta. Ruudulla liikkuvat mömmöt vipeltävät vilkkaasti paikasta toiseen kuin spritet ikään, mutta näyttävät olevan vektoreilla tehtyjä. Pääasia että homma toimii.

PC:n yksiääninen äänipiiri ei taaskaan hätkäytä, mutta Sieralle tyypilliseen tapaan peli tukee joitain musiikkikortteja, jolloin auraalinen nautinto on aivan eri luokkaa kuin se korviaraastava piipitys. Silpheed pelaa nopeasti ja miellyttävästi, ja onkin kevyesti PC:n paras räimimispeli. Se on paljon sanottu se.

Testattu:	PC-EGA
Grafiikka:	9
Äänet:	8
Kiinnostavuus:	9
Yleisarvosana:	****

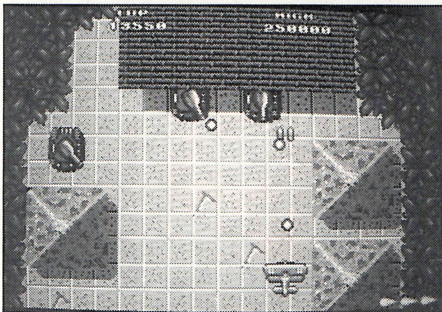
Petri Teittinen

Microprose/Firebird — **Amiga, ST, C-64, Spe, Ams**

Flying Shark

Taiton kolikkopeliin perustuva Flying Shark jatkaa perinteistä pystysuoraan vierivien ammuskelupelien sarjaa. Tällä kertaa tuleen viskataan kaksitasoinen lentokone, joka tykittää lentäviä vihollismuodostemia, maassa ryömiviä tankkeja, tykkiveneitä ja muuta asiaankuuluvan sotaista kalustoa. Kerättävistä ikoneista saa leveämmän luotiryöpyn ja tulipalloja, jotka voi vapauttaa pyörimään koneen ympärillä. Tason lopussa odottaa tietysti muita isompi ja sitkeämpi vastustaja.

Flying Shark noudattaa ammuskelupelien peruskaavaa tarjoamatta mitään uutta. Esikuvaansa se joka tapauksessa matkii varsin tarkasti. Esimerkiksi tankit liikkuvat tyylikkäästi palmujen seassa tai ilmestyvät rakennusten sisältä aivan kuten kolikkope-



lissäkin. Teknisesti peli tosin jättää paljon toivomisen varaa. ST-version sinänsä OK vieritys hidastuu Amigassa onnettomaksi nylkytykseksi ja tulitus pätkii pahasti, sillä ruudulla voi olla kerrallaan vain kolmen laukauksellisen verran ammuksia. Koneella on myös ärsyttävä taipumus kadota alhaalla reunuksen alle, jolloin on aivan liian helppoa törmätä vahingossa vihollisen ammuksiin.

Puutteistaan huolimatta peli sentään herätti hetkellistä kiinnostusta, mutta räiskintäpelin olisikin oltava todella huono, jotta sitä ei viitsisi lainkaan pelata. Flying Sharkista kuitenkin puuttuu pelihimon herättävä raivokas tunnelma, jonka Sidewinder, Xenon, Silkworm ja monet muut tavoittavat paljon vakuuttavammin. Suositellaan vain fanaattisille räiskintäpelin keräilijöille.

Testattu:	Amiga, ST
Grafiikka:	7
Äänet:	4
Kiinnostavuus:	6
Yleisarvosana:	**

Jukka Tapanimäki

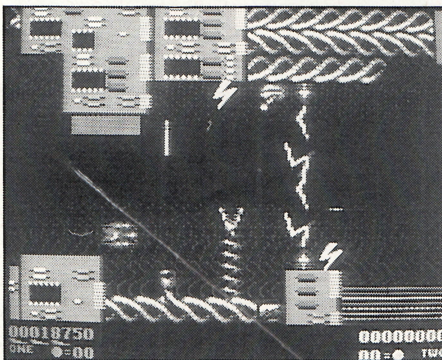
Imageworks — **C-64, Amiga**

Phobia

Kuusnelosesta ja Monty Molesta tunnettu peliguru Tony Crowther on jälleen vauhdissa. Tällä kertaa mies on ottanut 16-bittistä sarvista ja koodannut itse myös Phobian Amiga-version.

Pelon mestari lordi Phobos on vanginnut galaktisen presidentin tyttären ja pitää sulotarta suojissaan auringon kehällä. Pelastuspartion pelossa Phobos on luonut useita planeettoja, jotka sankarin täytyy kiertää läpi saavuttaakseen auringon.

Jokaisella planeetalla on paljon erilaisia vihollisia. Sankarin täytyy kerätä sivuttain vieriviltä kentiltä voimapillereitä tuhoten samalla erikokoisia hämähäkkejä ja muita mönkiäisiä. Jokaisen kentän lopussa on iso monsteri, jota täytyy jyntätä olan takaa. Mikäli sankari missaa yhdenkin voimapillerin, tai häviää kamppailun pääjehua vastaan, koko taso on aloitettava alusta.



Planeetat on nidottu toisiinsa eräänlaisella seittimäisellä verkolla. Pelaaja voi itse valita reitin, jota pitkin kulkee aurinkoon. Reittivaihtoehtoja on useita, ja sen takia peliä täytyy pelata useampaan otteeseen ennenkuin kaikki tasot on nähty.

Mullistavana lisänä normaaliin shoot-em-uppiin Phobiassa on kaksinpelioptio, jossa molemmat pelaajat räiskivät ruudussa yhtäaikaa. Oivallinen oivallus on myös se, että toisen aluksen ampuessa toista ammutun voimat lisääntyvät. Näin saadaan aikaan hyperlatinki, jolla voi grillata pahimmatkin vastustajat.

Kentät eivät todellakaan ole helppoja ja parhaiten ne pääseekin läpi pelaamalla kaverin kanssa. Yksinpeliä on onneksi helpotettu aluksen tuplausmahdollisuudella. Spacea painamalla yhdestä tulee kaksi ja tulivoima moninkertaistuu. Pahaksi onneksi myös viholliset osuvat kaksin verroin paremmin.

Täydellisestä hyökkäyksen torjumisesta kentälle jää lillumaan potikoita, joita keräämällä aluksen ominaisuudet karttuvat. Nopeutta tulee lisää ja tulitus voimistuu sekä tuplaantuu hajaantuen sekalaisiin suuntiin.

Phobian grafiikka on molemmissa koneissa varsin selkeää ja taidolla tehtyä. Crowther on ideoinut kenttiin varsin mielipuolista grafiikkaa, vai miltä kuulostaa tappava kostajavesihana? Äänipuoli on sitävastoin jäänyt viimeistelemättä: efektit ovat lähinnä tavanomaisia ja alkumusiikki Paradroid-tyy-

listä piipelipaapelia.

Amiga-version grafiikka on suurempaa kuin kuusnelosen. Tämän vuoksi ruutu skrollaa myös ylös-alas muutaman rivin, jolloin pelaaja ei välttämättä näe mitä tulossa on. Tämän haitan voi poistaa siirtymällä interlace-näyttöön, jolloin koko ruutu pienenee puolella.

Aloittelijalle Phobia saattaa tuntua mahdottoman vaikealta selvittää. Mutta kun on oppinut tietyt liikeradat pelaaminen maistuu mansikalta ja peliin on palattava, kunnes kaikki radat on tutkittu.

Testattu:	**C-64, Amiga**
Grafiikka:	**10**
Äänet:	**6**
Kiinnostavuus:	**9**
Yleisarvosana:	********

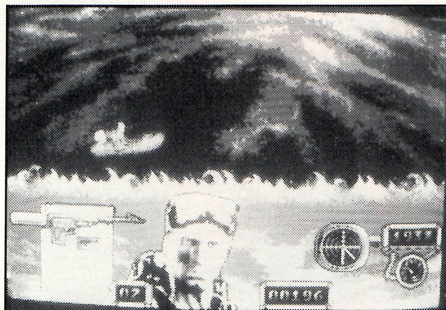
Jori Olkkonen

Dinamic — **C-64, Amiga, ST**

Navy Moves

Navy Moves jatkaa Army Movesin espanjalaiselle Dinamicille antamaa imagoa. Siinä missä Army Movesissa köröteltiin jeepillä, Navy Moves antaa pelaajalle tuntumaa vesipelien käytöstä.

Tehtävänä on etsiä ja tuhota U-5544-ydinsukellusvene. Homma jakautuu kahteen osaan. Ensin pelaaja turhautuu yrittäessään väistellä vedessä lilluvia miinoja, jotka ovat niin lähellä toisiaan, että yksikin virheliike koituu kohtaloksi. Toinen osa ei ole tippaakaan helpompi: etsi sukellusvene hermeettisestä hallista ja tapa samalla 1200-kiloisia merihirviöitä ja mustekaloja.



Grafiikasta sen verran, että kuusnelonen pystyy todellakin parempaan. Antaisivat vaan grafiikan sellaisten miesten huoleksi, jotka sitä osaavat tehdä. Alkumusiikki sentään on Maniacs of Noisen tekemä, ja siitä annankin Navy Movesille edes tuon yhden tähtösen. ST-version grafiikka on ihan OK, ja ääniefektit samplattuja, mutta peli on yhtä ärsyttävän ylivaikea.

Kyllä peli vaikea saa olla, mutta jos vaikeus siihen on saatu älyttömän pitkillä ja turhauttavan tarkkaa työtä vaativilla radoilla, niin jossain on jotain pahasti vialla. Jos armeija-aiheista peliä haette, niin sivuuttakaa kaupan hyllyllä oleva Navy Moves inhon vääristämin kasvoin.

Testattu:	**C-64, ST**
Grafiikka:	**3 (7)**
Äänet:	**7 (8)**
Kiinnostavuus:	**4 (4)**
Yleisarvosana:	*****

Jori Olkkonen

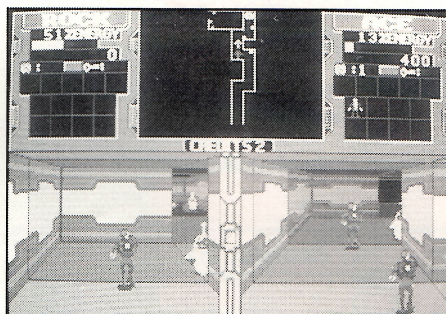
Tengen — **Amiga, ST, C-64, Spe, Ams**

Xybots

Gauntlet aikoinaan oli Atarille melkoinen rahasampo, joten sama perusidea täytyi äkkiä kierrättää uudelleen kulutukseen. Ja tulos on Xybots, jossa robottien valtaama Komentokeskus (tämä ei ole kannanotto) täytyy vapauttaa.

Majuri Rock Hardy ja kapteeni Ace Gunn mennä vilistävät pitkin kolmiulotteisia käytäviä robotteja ammuskellen ja keräillen niin rahaa lisäominaisuuksiin kuin avaimia oviin.

Gauntletista eroten kumpikin pelaaja näkyy omassa ruudussaan, joten he voivat seikkailla missä haluavat olematta sitoutuneet toisen läheiseen lämpöön. Näyttö tosin päivittyy ikävästi kuutio kerrallaan pehmeän liukumisen asemasta, mikä kertoo ajan hampaan ottamisesta. Grafiikka ei muutenkaan ole erikoisen mainittavaa, mutta jäljittelee hyvin alkuperäistä.



Kontrollimetodi puolestaan saa vähemmän näppärän henkilön itkemään. Fire pohjassa/keppi vaakasuuntaan saa kommandon kääntymään 90 astetta, yleensä kesken ammuskelun ja silloin kun siitä on eniten haittaa. Kepin nykäisy nappi pohjassa tuottaa zapin, joka kaiken elävän lisäksi tuhoaa omaa energiaa. Toisaalta ohjausemulointi on ainoa mahdollinen kotimikron kontrollivälineillä.

Kuten arvata saattaa on Xybots hauskimmillaan kaksinpelinä, sillä yksinpeliksi se on liian monotoninen pitemmän päälle. Tarkka kolikkopelikäännös Xybots joka tapauksessa on ja sen verran erilainenkin, että nousee harmaasta shoot'em-up-massasta edukseen.

Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**8**
Äänet:	**7**
Kiinnostavuus:	**8**
Yleisarvosana:	*******

Nnirvi





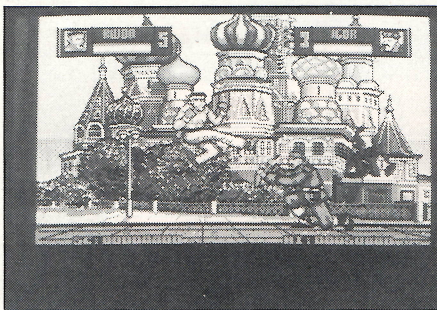
U.S. Gold | C-64, Spe, Ams, ST, Amiga

Human Killing Machine

Karate- ja tappelupelit ovat alkaneet muodostua ongelmajätteeksi, joiden markkinoinnissa kaikki on sallittua. Pelin kannessa koreilee puukoilla ja dynamiittipötköillä somistettu Schwarzenegger-vartalo, mutta ruudulla viuhtoo nynnerön näköinen Thai-nyrkkeilijä, jonka puntissa lukee Korea. Outoa.

No, joka tapauksessa tämän Kwonin (sukunimeltään epäilemättä Kim) tehtävänä on iskeä Igor-miliisiltä hampaat ikenien sisään ja arabisedältä Koraani poskelle ja muutenkin pyrkiä eroon matalan profiilin ulkopolitiikasta. Tasapuolisuuden vuoksi tappelukavereita löytyy länsimaistakin, kuten toreadori Miguel ja hänen härkänsä Brutus.

Seuraava hämmentävä seikka on pelin patologinen vaikeus. Aluksi en saanut Igorin voimamittaria hievahtamaan edes puoleenväliin vaikka kuinka ähelsin. Vitsi on siinä, että se heilahtaa kerrallaan vain millimetrin osia kun taas muutama isku kiväärinperällä lakaisee Kwonin katuun. Lisäksi Igorin voimat palautuvat nopeasti ennalleen vaikka hän kuinka tanssisi ripaskaa, mutta itse on oltava täysin liikkumatta. Se on niin väärin.



Lopulta älysin kaivaa esiin ultraextranopealla automaattilihaksella varustetun tikkuni ja otin käyttöön vanhan tutun lakaisupotkun. A vot, johon Igor kellistyi ja pääsin ihastelemaan kuinka somasti Igorin hauva antaa tassua. Sen pidemmälle sisu ei riittänyt, mutta olettaisin kaikkien vastustajien tuntuvan mahdottomilta voittaa kunnes löytää oikean taktiikan. Käytännössä se tarkoittaa yhden liikesarjan mahdollisimman mekaanista toistamista.

Pelihahmot ovat sinänsä mukavasti piirrettyjä, mutta animaatio on hätäisesti esitetty sarja asentoja. Taustat on onnistuttu pilaamaan omituisilla vesipestyillä pastellisävyillä. Latteuden täydentää tylsä musiikki ja ääniefektien puuttuminen.

Kiltit Kwon ja Igor, menkäähän nyt muualle tappelemaan minun monitoristani.

Jorin kommentit: Pelattavuudesta ei ole puhettakaan. Koko roskan pääsee läpi käyttämällä yhtä ainoaa liikettä kahdeksasta mahdollisesta. Alkuruutuun on jaksettu tehdä hieno skrollaus, mutta hiscore-listat nylkyttävät ST:n malliin merkki kerrallan. Musiikki on vallan kamalaa. Human Killing Machine on täyttä roskaa.

Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**6**
Äänet:	**6**
Kiinnostavuus:	**3**
Yleisarvosana:	*****

Jukka Tapanimäki,
Jori Olkkonen

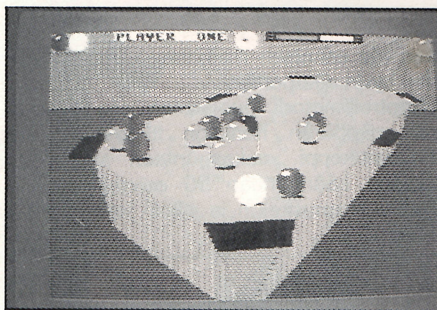
Firebird | Amiga, ST, C-64, Ams, Spe, MSX, BBC, Archimedes

3D pool

Peliteollisuutta vaanivista taudeista tappavin on ideavajaus. Oiva apu oireisiin on vanhan idean vääntäminen uuteen hahmoon. Tällä kertaa kyseessä on biljardin laajentaminen kolmanteen ulottuvuuteen.

Biljardipöydällä voi pelata lukemattomia pelejä ja niiden muunnelmia. 3D Pooliin on valittu se laajimmin tunnettu, johon kuuluu kahden värisiä palloja ja musta kahdeksikko. Palloja pussitetaan joko toisen pelaajan tai tietokoneen kanssa, jonka ohjaamista pallonpyörittäjistä taitavin on elektroninen vastine Euroopan mestari Maltese Joelle. Jos pelaaminen ei kiinnosta, voi kokeilla valmiiksi laadittuja trikkilyöntejä tai rakennella sellaisia itse. Ylä-, ala- ja sivukierteitä tehokkaasti käyttämällä voi esittää hämmästyttäviä bravuureita.

Pöytä on kuvattu kohtuullisen sujuvasti pyörähtelevällä täytetyllä vektorigrafiikalla. Tosin se muistuttaa lähinnä minimalistista taideteosta, sillä nopeuden lisäämiseksi sitä on jätetty reunavallit pois. Pelaajan kärsivällisyyttä koettelee pahiten tietokonevastustaja, joka vaikeassa tilanteessa käyttää noin puoli minuuttia lyöntinsä laskemiseen.



Lyönnin tähtäämisessä ei käytetä apuvälineitä, vaan palloa lyödään aina suoraan eteenpäin, tarkemmin sanottuna ruudun yläreunaa kohti. Suunta määritelläänkin pyörittämällä pöytää pallon ympäri, mikä antaa hyvin realistisen tuntuman. Valitettavasti tähtääminen on välillä hieman liian epämääräistä, mistä saamme syyttää kuusnelosen värigrafiikan kehnoa erottelukykyä. Ongelman voisi kiertää muuttamalla katselupisteen etäisyyttä, mutta ikävä kyllä sitä voi siirtää vain kauemmaksi. Puutteen voisi korjata myös siirtymällä halutessaan tarkkuusgrafiikkaan, mitä mahdollisuutta pelissä valitettavasti ei ole.

Peli tasapainoilee urheasti kuusnelosen suorituskyvyn äärirajoilla, joten sen pieniin vajavaisuuksiin ei voi suhtautua kovin vakavasti. 3D Pool on pallokepitystä simuloivista peleistä ehdottomasti realistisin ja täydellisin, josta puuttuu vain savuisen peliluolan hämyinen tunnelma. Mutta jos laji ei kiinnosta, niin se on vain biljardi miljardien biljardien joukossa.

Testattu:	**C-64**
Grafiikka:	**8**
Äänet:	**2**
Kiinnostavuus:	**8**
Yleisarvosana:	********

Jukka Tapanimäki

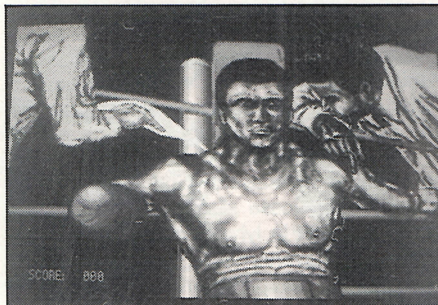
Amiga,ST

Ringside

Kaikenkarvaisten tympeiden katutappelupelien jälkeen on piristävää vetää kaveria turpaan jalon urheilun merkeissä. On aika ottaa Tysonit eli taistella tiensä nyrkkeilyn maailmanmestariksi.

Köysineliön gladiaattoreita on simuloitu pelissä jos toisessakin, mutta Ringside antaa tavallista vakuuttavamman ensivaikutelman monipuolisuutensa vuoksi. Erilaisten lyöntien tehon voi säätää erikseen kummallekin kädelle ja ottelun pituudeksi voi valita 3—15 erää, joilla on pituutta 1—3 minuuttia. Ennen ottelua voi käydä salilla sparraamassa ja keräämässä itseluottamusta. Kun voittaa itseään paremmin rankatun nyrkkeilijän pelaajalle annetaan lisää tehopisteitä jaettavaksi lyönteihin ja puolustukseen. Näin ollen mestarin kukistamiseen on parhaat mahdollisuudet kun on ensin sinnitellyt itsensä ranking-listan kakkoseksi ja iskuissa alkaa olla tuhdisti puhtia.

Realistinen linja jatkuu ottelijoiden animaatiossa, mitä on ilo katsella. Hauskoja yksityiskohtia ovat tyrmäysten näyttäminen hidastettuna ja erien välillä nurkassaan röhnöttävä sankari, jota voi elvytellä pyyhettä heiluttamalla. Erän alkamisesta ilmoittaa viehkeä neitonen, jolla on vakavia puutteita sekä vaatetuksessa että laskutaidossa — se mokoma väittää, että 9:n jälkeen tulee 20!



Teoriassa homma on hanskassa, mutta pistetäänpä jääpussi silmään ja katsotaan tarkemmin. Ensinnäkin ranking-listan pohjimmaiset voittaa vaikka pitämällä ilotikkua oikea suora -asennossa ja katsomalla samalla televisiota. Mestaruuden valloituskin onnistuu yleensä parin yrityksen jälkeen (siis jos ensin malttaa nuijia muut haastajat). Vaikeutta peliin saa toki lisää, mutta ongelma onkin siinä että pelaaja tuntee olevansa puoliksi pelkkä sivustakatsoja. Tästä syystä suosittelen peliin lisävarusteeksi toista ilotikun vääntäjää.

Pikkuisen jäi riepomaan että voittajaa ei ilmoiteta kättä nostamalla vaan karulla tekstillä, varsinkin kun joka toisella kerralla kone ei viitsi tehdä tämänkään vertaa.

Myös pistelaskussa on mokailtu. Ruudun yläreunassa on laatikot, joihin ilmestyy hanskan kuvia muutaman osuman välein. Tiukassa ottelussa ne täyttyvät jo parissa erässä eikä tilanteesta ole tämän jälkeen mitään tietoa.

Harmillista että vähäpätöiseltä tuntuvat virheet onnistuvat latistamaan muuten hyvää kokonaisuutta, mutta joka tapauksessa Ringside tarjoaa paljon hupia kahdelle pelaajalle.

Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**8**
Äänet:	**8**
Kiinnostavuus:	**8**
Yleisarvosana:	*******

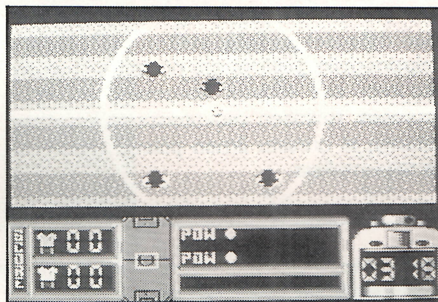
Jukka Tapanimäki

Gremlin Graphics — C-64, Ams, Spe

Gary Lineker's Hot-Shot!

Todetaan nyt heti kättelyssä, että vaikka GLHS yrittääkin voittaa MicroSoccerin sen omalla tantereella, on Sensible Softwaren ja MicroProsen yhteistyönä syntynyt MicroSoccer edelleenkin 64:n parhaan jalkapallopelin kruunun urhea kantaja.

Siihen käsitykseen, että GLHS olisi aivan surkea kyhäelmä, ei kannata kuitenkaan jäädä. Grafiikka menettelee, vaikka onkin suttuisempaa kuin MicroSoccerissa ja samalla sekavampaa, Ben Daglishin musiikki on kivan kepeä rallatus, muttei mikään hittipiisi, ja pelattavuus on sitä mitä sopii odottaakin: helppoa ja yksinkertaista.



Kuningas Jalkapallon pelaamista katsellaan kuten MicroSoccerissa suoraan ylhäältäpäin. Muutenkin pelistä paistaa selvästise läpi se, mitä peliä tässä oikein imitoidaan. MicroSoccerin tasolle ei kuitenkaan päästä.

Ohjekirjasessa on helppotajuisesti selitetty kaikki tarpeellinen, eli potkuvoimamittarin toiminta, liukutaklaukset ja muut vakiotoiminnot. Ohjelmoijat ovat ilmeisesti pitäneet hyvänäkin vitsinä joukkueiden nimeämistä englantilaisten tietokonelehtien mukaan, mutta ne voi nimetä uudestaan.

Kaiken kaikkiaan GLHS on ihan kiva ja pelattava jalkapallopeli, eikä sitä voi liiemmin kehua retostaa taikka haukkua maan rakoon. Yksi asia tässä on sentään tehty paremmin kuin MicroSoccerissa: pelipallo näyttää pyörivän realistisemmin!

Testattu:	**C-64**
Grafiikka:	**8**
Äänet:	**8**
Kiinnostavuus:	**8**
Yleisarvosana:	*******

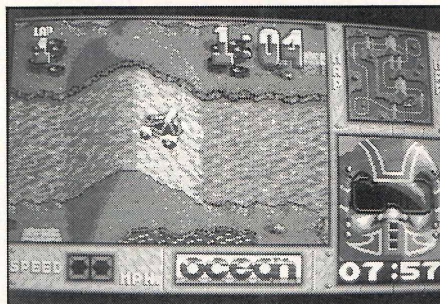
Petri Teittinen

Ocean — ST, Amiga, C-64, Spe, Ams

Run The Gauntlet

"If you want to see action sports, this is the place to be", ilmoittaa TV-kuuluttujan digitoitu ääni Amigassa. Kyseessä on lisenssi suuren maailman tyylisestä urheilullisesta huuhaasta, jossa jupit leikkivät teknoleluillaan. Kaikesta päätellen Ocean on löytänyt tavallista kiitollisemman kohteen lisenssipelille.

Vesiskootterit, pikaveneet sun muut pärskyttävät laineita pystysuoraan vierivällä lammella, joka on kierrettävä ruudussa näkyvän reittikartan mukaisesti. Hiekkaa puolestaan pöllytetään kaikkiin suuntiin vieritettävällä radalla, jossa monenlaisten neli- ja kuusipyöräisten mönkijöiden aerodynamiikka joutuu koetukselle. Sekä maa- että vesielementtiä repivät miinat, jotka pistävät harvelit kieppumaan ja hippulat vinkumaan. Esteradalla on jälleen käytössä pystyvieritys ja kehon ylimääräistä adrenaliinivarastoa poltetaan pomppimalla pölkkyjen yli, kahlaamalla jorpakoissa ja kiipeilemällä köysiesteissä. Tavanomaisen tikun kiduttamisen lisäksi laji vaatii tarkkaa ajoitusta ja no-



peita rytminvaihdoksia. Mainio oivallus tekijöiltä: vedessä ei voi juosta. Kokeile vaikka.

Lajeja on kaikkiaan yhdeksän, erilaisia ratoja hieman vähemmän (ihme kyllä kuusnelosesta niitä löytyi enemmän kuin Amigasta). Kullakin välineellä on sille luonteenomainen nopeus ja ohjattavuus, joten opettelemista riittää. Herkimpiin vempaimiin suosittelen jäykkää tikkua, esterataan kolmen kuukauden bodauskuuria. Pitkästymisen ehkäisemiseksi kilpailut on jaettu kolmeen TV-ohjelmaan, joiden sisältö arvotaan.

Kirittäjinä on aina kaksi tietokoneen ohjaamaa vastustajaa, joista ainakin toinen olisi syytä voittaa. Hupia lisäisi suuresti mahdollisuus kiilata muut pöpelikön puolelle, mutta ne eivät ole kolareista moksiskaan. Sen sijaan pelaajapolo joutuu tämän tästä muiden runnomaksi. Ärsyttävä piirre, mutta ilman sitä peli olisi liian helppo.

Kuusnepan versio pärjää yllättävän hyvin Amigan rinnalla. Ainoa vika on reittikartan puuttuminen, mikä tekee vesilajeista hankalia. Toisaalta taas Amigasta on mistä lie syystä jätetty kokonaan pois yksi laji (kuusipyöräiset 'superkissat'). Grafiikka on kummassakin versiossa siistiä ja toimivaa. Amigan ääniefektit ja lyhyet pätkät säröistä musiikkia ovat tavanomaisia, kun taas kuusnelonen sylkee äänipiiristään ulos yhdistelmän efektejä ja mukavaa taustamusiikkia. Erityisesti alkumusiikin jykevästi potkivat digitoidut rummut ovat ilo korville.

Kummassakin versiossa on rutkasti imua hyvän toteutuksen ja monipuolisuuden vuoksi. Hyvä Ocean, laatuun panostaminen kannattaa.

Testattu:	Amiga, C-64
Grafiikka:	8
Äänet:	8
Kiinnostavuus:	9
Yleisarvosana:	****

Jukka Tapanimäki

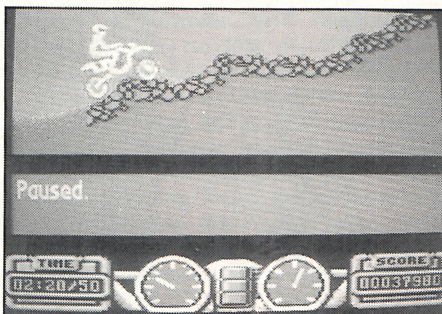
Gremlin — **C-64, Ams, Spe (Amiga, ST tulossa)**

Super Scramble Simulator

Sanakirjani mukaan éscrambleé tarkoittaa munakokkelin lisäksi ékiiruhtaa kilpailuhenkisesti, pinkoa esteiden ylié. Tässä yhteydessä kyse on eräänlaisesta trial-ajosta, jossa huristellaan moottoripyörällä maastoradalla.

Ensimmäiseksi mieleen tuleva vertailukohde on Mastertronicsin Kikstart, joka ainakin sisältönsä puolesta on yhä kilpailukykyinen, mutta toteutukseltaan SSS vaikuttaa kiinnostavammalta.

Rata on kuvattu kahdessa ruudussa, joista ylempi on kumpuilevaa rataprofiilia myötäillen vierivä sivukuva, kun taas alempi näyttää radan ylhäältä päin ja varoittaa tulevista esteistä. Kikstartin tyyliin on pidettävä mielessä Enskan ohje: muista oikea tilannenopeus. Aivoparkojen kapasiteetti tulee testattua viimeistään kiivettäessä esteiden yli, sillä etu- ja takapyörä on nostettava erikseen mikrosekunnin ja -metrin tarkkuudella. Helppoudelle peliä ei ole pilattu, sillä jo toinen rata saa ilotikun lipsumaan hikisessä kourassa. Kaikkien viidentoista radan selvittäminen ei onnistu ilman piileviä masokistisia taipumuksia.



Simulaatio-sanalle on alkanut kertyä negatiivista merkitystä, koska yleensä sitä käytetään myyntikikkana onnettomissa roskapeleissä. SSS kuitenkin antaa mitä lupaakin, siis tarjoaa realistista ja täsmällisesti toteutettua urheiluviihdettä. Se kuuluu lajityyppinsä vankkaan perusmassaan sisältäen keskimääräisen annoksen jännitystä ja osaamisen iloa. Pelin katkonainen rytmi ja turhauttava vaikeus eivät pahemmin hermoja lepuuta, joten kannattaa tarkkailla verenpainettaan, jotta ilotikku ja tietokone säilyisivät ehjinä tuleville sukupolville.

Suositellaan moottoripyöriä, hardcore-simulaatioita ja joogaa harrastaville.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	7
Äänet:	7
Kiinnostavuus:	6
Yleisarvosana:	***

Jukka Tapanimäki

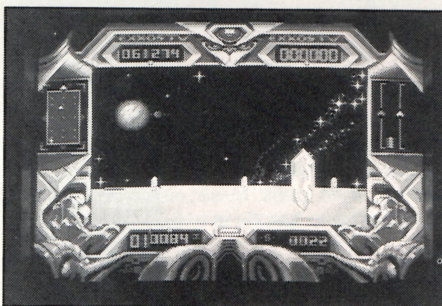
Exxos — **Amiga, ST**

Purple Saturn Day

Joka vuosi samaan aikaan pidetään Saturnuksessa kilpailut, joissa osanottajina on kahdeksan eri rodun edustajat. Pelaaja on kilpailuissa edustamassa ihmisrotua. Kilpailulajeja on neljä: Ring Pursuit, Tronic Slider, Brain Bowler ja Time Jump.

Ring Pursuit on kilpailu siitä, kuka ajaa taidokkaimmin Saturnuksen ympäri sen meteoriittirenkaita pitkin. Meteoriittirenkaaseen on ripoteltu rikkoutuneita avaruusaluksia merkeiksi siitä, miten pitää ajaa: punaiset on ohitettava oikealta ja keltaiset vasemmalta. Kilpailijat ajavat kaksi kerrallaan ja lähtö tapahtuu avaruusasemalta Saturnuksen ulkopuolelta. Aikarajoitusta ei ole, vaan kilpailijat yrittävät keinolla millä hyvänsä saada enemmän pisteitä kuin vastustaja. Onneksi vain johdossa olevan kilpailijan on ohitettava merkit oikein ja häviöllä oleva saa oikaista meteoriittirenkaan sisäpuolelta. Voittaja on se, joka maaliin tultaessa on saanut eniten pisteitä.

Pistetili karttuu aina kun on johdossa ja ohittaa merkit oikein. Merkin ohittaminen väärältä puolelta kasvattaa vastustajan pisteitä. Sallittua on myöskin töniä kilpailijaa, jos se edesauttaa johtoon pääsemistä.



Pelitilanne on kuvattu kolmiulotteisesti — meteoriitit ja merkit tulevat vastaan täysin luonnollisesti. Jopa Saturnus pyörii yllättävän hienosti, kun matka sen ympäri edistyy.

Tronic Sliderissä kilpailijat yrittävät kerätä mahdollisimman paljon energiaa määräajan kuluessa. Pelikenttänä on kaaheen aakee laakee, jota pitkin kulkee energialatauksia. Pelaajat yrittävät ajaa skoottereilla energian yli, jolloin se varastoituu akkuihin. Vastapelaajaa saa töniä, jolloin tämä hyvällä säkällä pudottaa keräämiään energialatauksia. Myös Tronic Sliderin pelitilanne on kuvattu todella hienosti pelaajan silmistä katsottuna.

Brain Bowler on kaikkein monimutkaisin laji. Molemmat pelaajat seisovat aivomuurin edessä. Kummallakin on käytössään electropallo, jonka voi ampua aivomuuria kohti. Kun pallo törmää muuriin, se kimpoaa takaisin lähtöpisteeseen. Pelin ideana on aktivoida aivomuurin oma puolisko ohjaamalla muurin mikropiireissä kulkevat sähköimpulssit muurin keskusprosessorin jalkoihin.

Muurissa on monia erilaisia komponentteja kuten kytkimiä, muistipiirejä, kondensaattoreita, hyppylankoja, vastuksia ja oikosulkuja. Sähköimpulssit täytyy ohjata kytkimiä kääntämällä kondensaatoreihin, josta voi sitten poimia omalla electropallollaan energialatauksen. Lataus täytyy johtaa muistipiireihin, jotka aktivoituvat latauksen voimasta. Aktivoituneet muistipiirit päästävät lävitseen impulsseja toisiin muistipiireihin ja lopulta prosessorin jalkoihin. Vastapelaajat voivat yrittää kaikin keinoin varastaa toisen kondensaattoreista virtaa tai tuhota toisen muistipiirejä. Pelin voittaja on se, jonka aivopuolisko on ensin aktivoitu.

Viimeisenä lajina on Time Jump eli hyppääminen ajan läpi. Tämä tapahtuu keräämällä energiaa sähkömyrskyistä, jotka kulkevat avaruuden halki. Kun energiaa on tarpeeksi, pelaaja voi aloittaa kiihdytyksen. Tietyssä vaiheessa täytyy painaa nappia, jolloin avaruusalus hyppää ajan läpi tulevaisuuteen.

Herranjestas mikä peli! Tällaista en ole koskaan aikaisemmin nähnyt ja melko varmasti en tule enää koskaan näkemään. Purple Saturn Dayn kaikki peli-ideat ovat mullistavia ja ennennäkemättömiä ja sen takia peliä onkin tullut pelattua muutamakin viikko putkeen.

Pelaamiseen tuo vielä lisää mielenkiintoa se, että kilpailut pidetään todellakin joka vuosi. Ohjelma pitää koko ajan pelitilanteen tallennettuna levylle. Eri lajeissa vuosien varrella tapahtuvat mutaatiot ja kehittymiset tuovat kuvaan mukavasti väriä mukaan!

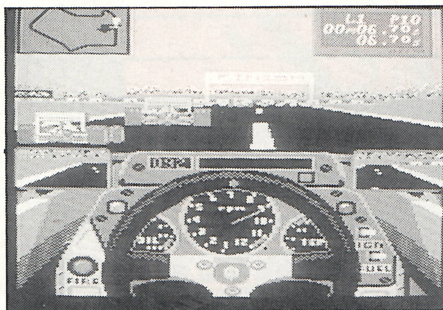
Pelin toteutus on ammattitasoisen varmaa ja käyttömukavuus huippuluokkaa. Grafiikat ovat ihan OK, kaikesta saa selvän mistä pitääkin. Erittäin hienoksi grafiikkaa ei kuitenkaan voi kehua. Musiikkikin on mukaansatempaavaa ja hyvin tunnelmaan virittävää. Kyllä tämä peli jos joku mielestäni ansaitsee täydet pongot.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	8
Äänet:	9
Kiinnostavuus:	10
Yleisarvosana:	*****

Jori Olkkonen

Electronic Arts — **PC, 64, ST, Amiga**

Grand Prix Circuit



Hyvät naiset ja herrat, tytöt ja pojat, olemme todistamassa katoavan lajin viimeisiä edustajia. Hyviä autopelejä ei 64:ään ole viime aikoina siunaantunut yhtään liikaa, joten onneksi Grand Prix Circuit on vaihteeksi sellainen ylistämisen arvoinen. Hetken huolestutti, kun kannessa lukee isolla tekstillä, että GPC:n on parsinut kokoon pahamaineisen Test Driven tehnyt jengi. Ensivaikutelma ei siis luvannut hyvää, mutta Luojan kiitos ei tiennyt mistä puhui.

Jatkokaan ei tuntunut alkuunkaan lupaavalta, sillä paketin sisuksista löytyi ohuehkon käsikirjan lisäksi (oivoi!) kasetti. Ikävien kokemusten takia allekirjoittanut kammoaa 64:n kasetteja enemmän kuin ruttoa. No, that's life in a big city, eli ei muuta kuin kasetti nauhuriin, lokoisa asento ja odottelemaan. GPC:n tapauksessa sitä odottelua kertyikin loppujen lopuksi kymmenen pelin verran. Yhden kisan ajamiseen alusta loppuun varikkokäynteineen tarvittiin yhteensä noin 25 minuutin latailu. 15 kierroksen ajamiseen kului aikaa parikymmentä minuuttia.

Erittäin hyvän Formula-pelin hehkua himmensi siis hieman kiusallinen multiload. Se unohtaen onkin Grand Prix Circuit erittäin hyvä peli. Grafiikka on kiitettävää ja ruudunpäivitys on ajon aikana uskomattoman nopeaa voittaen nopeudessa jopa PC:n. PC:n GPC onkin pomppivan radan takia aika epäpelattava. Musiikki ja äänitehosteet on nekin viimeistelty huolella, alussa taustalla soi rytmikäs diskomusiikki, jossa on seassa digitoituja instrumentteja. Ajon aikana äänet rajoittuvat moottorin ulvontaan, joka on sekin parhaita lajissaan. Peliin pääsee sisälle helposti tarvitsematta käsikirjaa, joka sekin on toki hyödyllinen, muttei välttämätön.

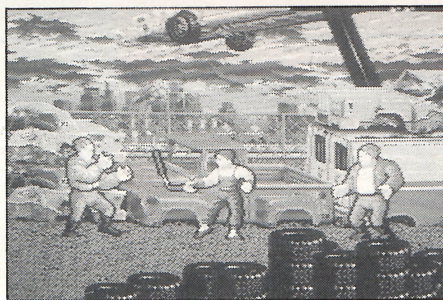
Grand Prix Circuit on Revs +:n ohella 64:n paras autopeli ja lähinnä Ferrari Formula Onea mitä kuusnelkulla pääsee. Se ei ole vähän se.

Testattu:	64 kasetti (PC)
Grafiikka:	9 (9)
Äänet:	9 (7)
Kiinnostavuus:	8 (7)
Yleisarvosana:	***** (***)

Petri Teittinen

U.S. Gold — **C-64, Amiga, ST, Spe, Ams**

Vigilante



New York 1994. Poliisit eivät uskalla partioida kadulla. Armeija ei saa pidettyä kaupunkia kurissa. Lakia ja järjestystä ei enää ole. Kun jengit riehuvat kaduilla, tavallisen kansalaisen on paras pysyä sisällä. Näihin ympyröihin pohjautuu uusin karatepeli Vigilante.

Pelissä on tarkoituksena pelastaa tyttöystävä skinheadien käsistä. Sankarin täytyy kulkea pitkin katuja ja harjoittaa väkivaltaa vihollisiaan kohtaan. Kadulta löytyy käden jatkeeksi erilaisia aseita, joiden käyttämisestä ei kuitenkaan ole mitään hyötyä.

Vigilantessa ei ole minkäänlaista ideaa. Samanlaisia pelejä on tarjolla kymmeniä, useat paljon paremmin toteutettuja. Vigilanten musiikki ja ääniefektit ovat aivan hirvistyttävän kauheita, grafiikkaa ei voi itkemättä katsella (älkää luottako pelin takakannen arcade-versiosta otettuihin kuviin), animaatio on täysin ala-arvoista eikä pelattavuudesta ole puhettakaan. Ostakaa Vigilante pahimmalle vihamiehellenne joululahjaksi.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	4
Äänet:	1
Mielenkiinto:	0
Yleisarvosana:	—

Jori Olkkonen

MicroStyle — **Amiga, ST, PC**

RVF Honda

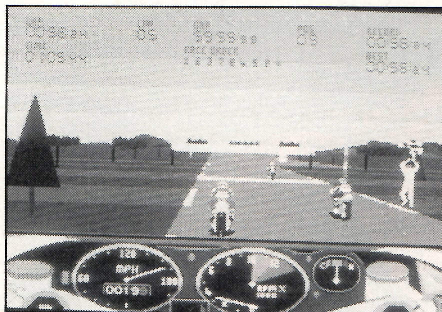
16-bittisten parhaan moottoripyöräpelin kruunu on uhattuna kun MicroProsen kaltainen firma ryhtyy toimimaan. Entisen kuninkaan pelko on myös oikeutettua, sillä RVF Honda pesee Super Hang-Onin kädet alhaalla.

Idea on siis moottoripyöräily ja tarkoituksena päästä ajelemaan maailman huippujen kanssa kilpaa kuuluisille radoille. Pelaaja aloittaa piiritasolta kilpaillen muita rupukuskeja vastaan ja kausi pitää lopettaa ykköspallilla istuen, jos mielii saada ylennyksen seuraavaan sarjaan. Voittamalla senkin pääsee pelaaja mestaruussarjaan, missä ajajan taidot punnitaan.

Homman tekee hankalaksi se, että radalta löytyy kiusallisia öljy- ja vesilätäkköjä, jotka tekevät hallaa kolmattasataa rapakkoon kiitävän pyöräilijän ruumiilliselle olemukselle, puhumattakaan pyörän olemuksesta.

Riippuen kaatumisen rajuudesta voi pyörästä hajota mittaristo, jokin vaihde tai jopa koko moottori. Lisäksi kaikki kuskit lähtevät samalta viivalta, eli koko jengillä on lähes samanlaiset pyörät, sillä poikkeuksella että ihmispelaajan pyörä jää suorilla jälkeen (hip hei, yritä siinä sitten voittaa kun toiset jättävät suorilla...).

Peli on toteutettu käytännöllisesti katsoen samalla tavalla kuin Super Hang-On, eli takaa ja ihan pikkuisen ylhäältä. Maisemat eivät ole aivan yhtä kauniita ja vaihtelevia kuin SH-O:ssa, mutta pelin nopeus korvaa grafiikan puutteet. Vaihteeksi ST:n äänistä ei ole pahaa sanottavaa, päinvastoin. Loputtoman tuntuinen digitoitu musiikkikappale soi



pelin alussa ja pelin aikana moottorin jyrinä on myös digitoitu. Kiva pikku yksityiskohta on äänen muuttuminen tehopiikin paikkeilla.

Automaattinen tilanteentallennus, kolmisenkymmentä rataa, mahdollisuus usean sällin kilpailuun ja upea toteutus kaikki yhdessä tekevät RVF Hondasta todellisen makupalan, joka ei jätä ketään kylmäksi.

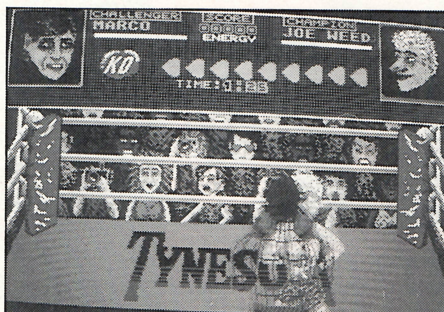
Testattu: ST
Grafiikka: 9
Äänet: 9
Kiinnostavuus: 9
Yleisarvosana: *****
Petri Teittinen

Tynesoft — **Amiga, ST**

Seconds Out

Jälleen kerran nyrkkeilyn raavas maailma hakee muotoaan kotimikron kuvaruudulla. Nyrkkisankarien temmellystä on esitelty edestä ja sivulta lukemattomissa peleissä, mutta Seconds Out on löytänyt aiheeseen uuden kuvakulman: nyrkkeilijät on kuvattu pelaajan ohjaaman hahmon takaa. Ongelma on ratkaistu näppärästi näyttämällä etummaisen pugilistin ylävartalosta pelkkä läpinäkyvä kehikko. Kuulostaa hyvältä idealta, mutta jostain ihmeen syystä hahmon pää on tavallista grafiikkaa. Sillä on ikävä taipumus sensuroida näkymät juuri kun vastustajaa survaisee nenänvarteen.

Pelistä löytyy viisi eritasoista vastustajaa, joiden ulkonäköön ja animaatioon on ympätty väkinäistä huumoria. Milloin viimeksi olet nähnyt nyrkkeilijän, jolla on parta ja silmälasit? Ei vitsikkyydessä mitään pahaa ole, mutta kyllä minä mieluummin näkisin ruudulla raavaita lihaskimppuja kuin tällaisen luihuista ruipeloista kootun pelleparaatin.



Iskuvalikoimasta löytyy vain oikea ja vasen suora sekä oikean käden tyrmäyslyönti, jota voi käyttää, kun on saanut pumpattua KO-mittarin täyteen. Pientä vaihtelua on tarjolla erätauolla, jolloin ottelijaa voi elvytellä ilotikkua vatkaamalla. Tosin mieluummin sen aikana lepuuttaisi kättään, sillä pelaaminen on puuduttavan yksitoikkoista survomista, varsinkin kun pelihahmo liikkuu sivusuunnassa kuin sillä olisi liisteriä kengänpohjissa.

Nyrkkeily- ja karatepelien suosio perustuu siihen, että kaverukset voivat kaikessa ystävyydessä mätkiä toisiaan kuvaruudulla pomppivien pikselihahmojen välityksellä. Valitettavasti tätä peliä voi pelata vain tietokonetta vastaan, minkä vuoksi siihen kyllästyy nopeammin kuin kehätuomari ehtii laskea kymmeneen.

Testattu: Amiga
Grafiikka: 5
Äänet: 5
Kiinnostavuus: 3
Yleisarvosana: *
Jukka Tapanimäki

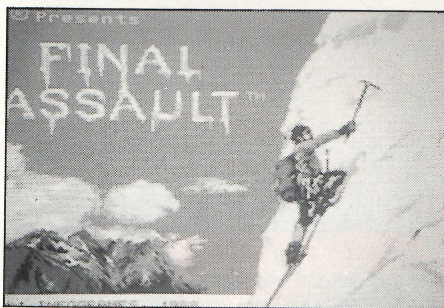
Epyx — **Amiga, ST, C-64, PC**

Final Assault

Pikku hiljaa jokainen urheilulaji on talletettu binaarimuotoon, varsinkin kun Epyxin uutukainen kattaa vuorikiipeilyn.

Tutut nimet Matterhorn, Jungfrau ja Mont Blanc kuuluvat niihin korkeisiin kiviin, joiden kanssa Final Assaultin pelaaja pääsee tekemään lähempää tuttavuutta. Valloituksen kohteita on kaikkiaan kuusi ja reittien vaikeusaste vaihtelee yhdestä kymmeneen. Reittien nimet Hattutemppu, Pelon parras ja Mennyttä kalua kuvastavat edessä odottavia koitoksia. Reitit eroavat toisistaan pituutensa ja matkustusmaastonsa suhteen. Jälkimmäistä löytyy kolmea perustyyppiä; jäälakeutta, pystysuoraa kalliota ja jäistä vuorenseinämää.

Kiipeilykilvan koitoksista selviytyäkseen pelaajan on pidettävä huoli asiallisesta varustautumisesta erikoisiin olosuhteisiin. Syvällinen tietämys vuorikiipeilyssä tarvittavista varusteista pyyhkiytyi Suomen kansojen tietoisuudesta jääkauden myötä. Ensialkuun saattaa siis esiintyä pientä epätietoisuutta säkin sisällöstä, mutta oppia ikä kaikki. Täysin aloittelija voi aluksi turvautua mikron tarjoamaan perusvarustukseen ja välttyä näin vaikeilta valinnoilta.



Jäisellä kalliolla kiipeäminen on suhteellisen helppoa, kun pääsee jyvälle jutun jujusta. Paljaalla kiviseinällä taiteilussa vaaditaan enemmän harkintaa ja pitävän otteen etsintää. Tässä auttaa kuvaruudulla näkyvä kuvio, joka kertoo jalkojen ja käsien lipsumisesta.

Pystysuoralla seinämällä yöpyminenkään ei ole mitään herkkua. Väsymys ja kylmyys vaativat veronsa, ja moni liian vähällä harjoittelulla matkaan lähtenyt kiipeilijä peruuttaa vauhdilla lähtöruutuun. Väsymyksestä, kylmästä ja nälästä varottaa ruudun laitaan ajoittain ilmaantuva ukon pää, joka viestii olemuksellaan kulloisistakin tarpeistaan. Kun ne on tyydytetty, ukkeli katoaa näköpiiristä. Jos haluaa yhdistää esimerkiksi terveellisen paaston reippaaseen ulkoiluun ja jättää ukon anelemaan broileria, äkillinen heikotus saattaa koitua kiipeilijän turmioksi myöhemmässä vaiheessa.

Useiden yritysten jälkeen onnekas pelaajaa saavuttaa tavoitteensa ja on hetken aikaa vuoren kuningas. Jos samppakalja on tullut otettua mukaan, niin nyt on oikea aika korkata se suuren maailman tyyliin.

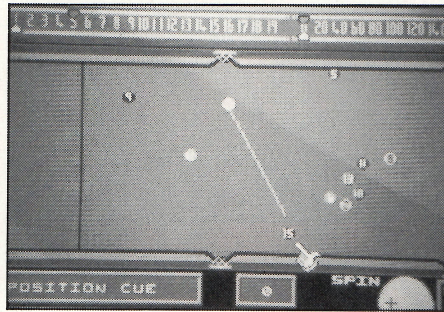
Testattu: Amiga
Grafiikka: 7
Äänet: 7
Kiinnostus: 8
Yleisarvosana: ***
Markku Alanen

Amiga, ST

Steve Davis World Snooker

Biljardin eri muunnoksista on valmistettu tukku enemmän ja vähemmän onnistuneita tietokonepelejä. Eräs suosituimmista kautta aikojen on ollut Steve Davis Snooker. Siitä on vastikään ilmestynyt ehostettu versio, joka kantaa nimeä Steve Davis World Snooker.

Ohjelmalevykkeeltä löytyy peräti viisi erilaista versiota verkapallosta. Kuten pelin nimikin antaa aihetta olettaa, Snooker on saanut eniten pelintekijöiden huomiota osakseen. Se näkyy muun muassa siinä, että Snookeria voi pelata myös kymmenellä punaisella pallolla viidentoista sijaan. Pelissä pyritään pussittamaan palloja tietyssä järjestyksessä pisteiden keräämiseksi. Erityispiirteenä Snookerissa on se, että pelaaja saa pisteitä myös vastustajan virhelyönneistä. Lyöntipallon voi siis yrittää järjestää sellaiseen paikkaan, että vastapuolen on mahdotonta suorittaa hyväksyttävää lyöntiä.



Mikron näytöllä pelipöytä esitetään ylhäältä päin. Lyötävän pallon kulkusuunnan voi määrätä suhteellisen helposti lyöntisuuntaan sojottavan, siirrettävän janan avulla. Ruudun alalaidassa olevalta asteikolta valitaan sopivasti voimaa sekä asetellaan pallolle ylä-, ala- tai sivukierrettä. Ohjausmenetelmä on yksinkertainen ja täyttää erinomaisesti tehtävänsä, mutta siitä puuttuu tiettyä luontevuutta. Parempi ratkaisu olisi ollut esimerkiksi lyöntivoiman valinta suuntajanan pituutta muuntelemalla.

Pelejä voi pelata joko konetta vastaan tai kaverin kanssa. Edellisessä tapauksessa pääsee valitsemaan mikron pelitaidon kuudesta vaihtoehdodta, jotka liikkuvat välillä noviisi - Steve Davis. Erinomainen optio on harjoittelu, jossa pieleen menneen lyöntinsä voi uusia tarvittavan usein. Harjoittelussa apuna ovat myös hidastustoiminto ja lyönnin vaikutusten etukäteistarkastelu. Jälkimmäisen vaihtoehdon valitessaan pelaaja näkee suuntajanaa asetellessaan osuisiko lyöntipallo johonkin ja millä seurauksin.

Steve Davis World Snooker korvaa pelisalien savuisen todellisuuden siistillä digitaaligrafiikalla ja pelkistetyillä ääniefekteillä. Se tuskin saa ketään vaihtamaan biljardisalia mikrotietokoneeseen, mutta päinvastainen liike on mahdollista. Biljardisimulaatio mikrossa antaa perustiedot tästä kuninkaitten pelistä ja kehittää pelitaktiikkaa. Pelitekniikka onkin sitten opittava aidossa ympäristössä.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	7
Äänet:	6
Kiinnostus:	8
Yleisarvosana:	***

Markku Alanen

Tynesoft — Amiga, C-64, ST, Spe, Ams

Circus Games

Sirkus on tullut Pleiers Heiveniin. Katsojille on luvassa omintakeista nuoralla notkumista, takapainoista taitoratsastusta, surmansyöksyjä trapetsilta ja ihmissyöjätiikereiden aterioinnin seurantaa. Pelaajille sirkus mikrossa tarjoaa amatöörin kohtalon ammattilaisten hommissa.

Peliin voi osallistua 1—4 pelaajaa, mieluiten ihmisiä. Tietokoneporukassa olo jää kovin orvoksi, ja pelin oleellisin anti, hauskanpito yhdessä käy kovin yksipuoliseksi. Vahingonilo on paras ilo vain, jos sen kohde osaa ilkeyttä arvostaa.

Vaikka Circus Games on erittäin helppo oppia, sen suvereeni taitaminen edellyttää sitkeätä harjoittelua. Sirkustemppujen suorittaminen ilman asiaan kuuluvaa valmennusta tuo peliin koomisia piirteitä. Erilaiset surmansyöksyt muodostavat puoliviralliseen ohjelmanumeron, johon osallistuminen herättää hysteeristä hilpeyttä.

Erilaiset eläimet kuuluvat oleellisesti sir-



kukseen. Peliin on saatu mahdutettua alkukuvassa tepsuttavan norsun lisäksi hevonen ja tiikereitä. Edellisellä on tarkoitus harjoittaa taitoratsastusta ja jälkimmäisille on uskoteltava, että ruoka-aikaan on vielä aikaa. Pelihahmo selviää suitsista suistumisista ilman ulkoisia vammoja, mutta luulisi pään lattiaan takomisen olevan pitkän päälle epäterveellistä, joten tätäkään lajia ei voi vallan väkivallattomaksi mainita.

Ruoskan räpsytyksellä ohjataan viirukissoja taivaltamaan pientä esterataa. Mikäli sivallukset osuvat liaan usein kissoihin, nämä sivaltavat takaisin. Ohjelmassa seuraa oikeassa sirkuksessa perin harvoin nähty, perheen pienimpien innolla odottama ihmissyöntisimulaatio.

Circus Gamesin parhaiten toteutettu laji on trapetsihypyt. Oikeinajoitetut siirtymiset trapetsilta toiselle ja syöksyt turvaverkkoon virhearvioinnin jälkeen sisältävät sitä jujua, mitä Circus Gamesin edustamalta pelityypiltä on viimeaikoina turhaan odottanut. Tässä lajissa viimeisen suorituksen uusintakatselun mahdollisuutta osaa arvostaa.

Jos punnitsee peliä teknisenä suorituksena, se joutuu armotta keskinkertaisuuksien kasvavaan kekoon. Sirkusympäristö on kuitenkin aihevalintana niin nappiin osunut, että Tynesoftkaan ei ole kyennyt kokonaan sen maagista vetovoimaa hävittämään. Perhepeliksi Circus Games on erinomainen.

:	Amiga
Grafiikka:	8
Äänet:	8
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	***

Markku Alanen

Rainbow Arts — Amiga, ST

Grand Monster Slam

Saksalaisten softatalojen yritelmät ovat viime aikoina kehittyneet huimaavasti. Germaanien maihinnousua on tehokkaasti johtanut Rainbow Arts, joskin sen pelit ovat suurelta osin koostuneet selvistä plagiaateista. Grand Monster Slam on kuitenkin jotain aivan uutta.

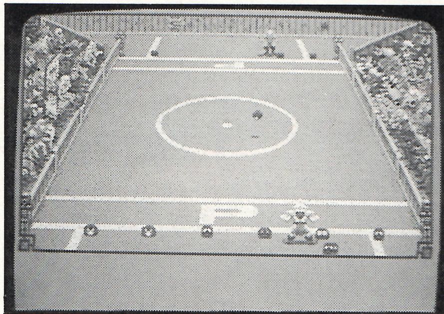
Perusidea on hirviöiden ja ihmisten välinen "urheilu" kilpailu. Pelaaja saa vastaansa jonkun monista eri vastapelaajista, valinnanvaraa on humanoideista pahimpien painajaisunien ruumiillistumiin. Tavoitteena on monottaa kaikki Belomit, jotka toimivat pelipalloina, omalta puolelta vastustajan puolelle. Belomit ovat pieniä ja sympaattisia karvapalleroita, jotka eivät todellakaan pidä potkimisesta mutta pienellä ja avuttomalla ei

ole varaa valittaa.

Tulitusnappulaa pohjassa pitämällä saa määriteltyä potkun voimakkuuden ja joystickia haluamaansa suuntaan vääntämällä saa vaikutettua Belom-paran lentosuuntaan. Potkaisemalla Belomin vastustajan jalkoihin, vartaloon tai päähän, saa hetken rauhassa potkia palleroita toiselle puolelle.

Vastustaja tähtää tietenkin myös koko ajan pelaajan jalkoihin ja muihin ruumiinosiin, jos ymmärrätte mitä tarkoitan. Jos erehtyy potkaisemaan Belomin katsomoon, laskeutuu kuninkaan aitiosta köyttä pitkin ankka, joka määrää rangaistuksen, eli kuinka monta Belomia toiselta puolelta siirretään virheen tekijän kenttäpuoliskolle.

Pelistä löytyy myös kaksi muuta osiota, joita pelataan erien välitauolla. Belomien kostossa pelaaja asetetaan Belomeista muodostetun ringin keskelle. Aseena pelaajalla on päästään latuska keppi, jolla Belomeita pitää tyrkkiä etäämmäs. Yksikin erehdys ja oliot hautaavat epäonnisen soturin alleen. Faultonin syöttämisessä Belomeille makse-



taan potut pottuina. Aikarajan puitteissa pitää pelaajan potkia mahdollisimman monta otusta suu ammolla odottavien Faultonien kitoihin.

Nyt onkin sitten aika yhteenvedon: minusta GMS on erinomainen. Englanninkieltä taitamatonkin pääsee peliin helposti sisälle, käsikirjalla voi heittää vesilintua. Musiikki on toteutettu digitoiduilla instrumenteilla ja hakee loistokkuudessa ja puhtaudessaan vertaistaan. Pelin aikana kuuluva yleisön meteli on digitoitu, mutta tällaisen tempun yleisin virhe, eli monotonisuus on onnistuttu välttämään käyttämällä riittävästi erilaisia sampleja. Grafiikasta voi todeta vain, että käsin piirtämällä tuskin parempaa jälkeä voi saada aikaan.

Grand Monster Slam on esimerkillisesti toteutettu peli yhtä miinusta lukuunottamatta. Sen ratkaisevan viimeisen tähden tiputtaa pelin vaikeus. On tietysti hyvä, että peli ei ole niin helppo että se pelaa läpi yhdessä iltapäivässä, mutta kun turhautuneisuus alkaa hiipiä pelaajan otsalle hien muodossa, ollaan toki menty liian pitkälle. Harjoitus toki tekee mestarin, mutta jaksaako kukaan pelata niin kauaa, se on eri kysymys. Vaikeutta lukuunottamatta loistava peli.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	10
Äänet:	9
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	****

Petri Teittinen

Tynesoft — **Amiga**

Buffalo Bill's Rodeo Games

Buffalo Billin villin lännen show veti kansaa kuin pipoa 1880-luvulla. Tynesoft on ottanut härkää sarvista ja tehnyt aiheesta jonkinasteisen urheilupelin. Lajeina on veitsen heitto, tarkkuusammunta, villin hevosen selässä pysyminen, postivaunujen pelastaminen, vasikan lassoaminen ja härkäpaini.

Koko hoito on hoidettu varsin tyylikkäästi. Näyttävällä grafiikalla säestäen ohjelma pyytää pelaajien lukumäärää ja nimiä. Pelaajia voi olla yhdestä neljään ja koko ajan taustalla soi taidokkaasti tehty wild west -musiikki. Musiikin eteen on nähty paljon vaivaa: jokaisessa lajissa on oma tunnusmusiikkinsa.

Alkuvalikossa voidaan valita mikä tahansa laji, tai vaikka kaikki. Lajit ladataan multiloadina, mutta onneksi kaikkia lajeja voi pelata kuinka monta kertaa tahansa.

Veitsen heitto vaatii pelaajalta tarkkuutta, hyviä refleksejä ja hitusen onnea. Maalina toimii ympyrän muotoiseen pyörivään puu-



kehikkoon sidottu kaunis intiaanityttö. Mitä lähemmäksi tyttöä pelaaja veitsensä heittää, sitä enemmän pisteitä karttuu. Jos veitsi osuu tyttöön, ruutu värjäytyy lentävästä verestä punaiseksi.

Tarkkuusammunnassa pelaajan tulee ampua aavikolta nousevia pahvikylttejä mahdollisimman nopeasti. Kylteissä on roistojen, naisten ja sheriffien kuvia, naisten ja sheriffien ampuminen tietää huutia.

Villin hevosen selässä pysyminen ei ole niitä helpoimpia tehtäviä. Ruudun alareunassa on nuolet kaikkiin ilmansuuntiin. Pelaajan tehtävä on vääntää tikkua vastakkaiseen suuntaan kuin lineaarisesti kasvava nuoli näyttää. Oikealla taktiikalla äijä sattaa pysyä hevosen selässä jopa viisi sekuntia...

Postivaunujen pelastamisessa ranne joutuu Decathlonin tapaan kovalle koetukselle. Ideana on ratsastaa inkkarien ryöstämien postivaunujen perässä vemputtamalla tikkua olan takaa oikealta vasemmalle ja sitten tapella nyrkkitappelua punanahkojen kanssa.

Vasikan lassoaminen ja härkäpaini ovat luonteeltaan kutakuinkin samanlaisia lajeja. Sivusuunnassa skrollaavalla ruudulla pelaaja yrittää saada kiinni elikon ja kukistaa sen maahan mahdollisimman nopeasti.

Kaikenkaikkiaan Rodeo Games on ihan hauskaa puuhaa iltojen iloksi. Peli on hyvin toteutettu ja kaikinpuolin kiva pelata: varteenotettava vaihtoehto urheilupeliä ostettaessa.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	9
Äänet:	10
Kiinnostavuus:	7
Yleisarvosana:	***

Jori Olkkonen

Mindscape — **Amiga, ST, PC, C-64**

American Ice Hockey

Jääkiekkosimulaatioita ei pelimarkkinoilla nykyisin liiemmin näe. Ensimmäisenä mieleen nousee SuperStar Ice Hockey, jota jotkut pitivät huippuhyvänä pelinä. Nyt Mindscape yrittää lyödä tämän pelityypin pohjat pöytään 'uutuudella' nimeltä American Ice



Hockey. Heti kärkeen todettakoon, että ensin mainitun simulaation omistajat älkööt vaivautuko AIH:n vuoksi pelikauppaan, sillä kyseessä on yksi ja sama peli.

American Ice Hockey on toiminnallinen strategiapeli, jossa pääsee käyttämään niin peliohjainavujaan kuin päättelykykyäänkin. Toimintaosuudessa pelaaja ohjaa joukkueen keskushyökkääjää tai maalivahtia, tietokone hoitaa loput omaan tylyyn tyyliinsä.

Kaukalossa liikkuminen simuloi erinomaisesti aitoa tilannetta. Pelaajat kiihdyttävät

vauhtinsa pikkuhiljaa ja taitava luistelu pitää liikkeen yllä. Äkkipysähdykset, laitakosketukset ja lähempi tuttavuus vastustajiin hidastavat huomattavasti pelaajien etenemistä. Näyttö seuraa kiekkoa eikä keskushyökkääjää, ja paitsiosääntö on voimassa.

Pelikatkot antavat tilaisuuden astua valmentajan housuihin. Kentälle luistelevien ketjujen valinta ja noudatettava pelistrategia muodostavat oleellisen osatekijän menestystä mitattaessa. Eri ketjuilla on toisistaan poikkeavat hyökkäys- ja puolustusvalmiudet, jotka heikkenevät kentällä vietetyn peliajan ja pelaajan iän suhteessa. Pelitilanne ja vastustajan ketjuvalinnat vaikuttavat siihen, minkälainen kentällinen on kulloinkin syytä heittää tuleen.

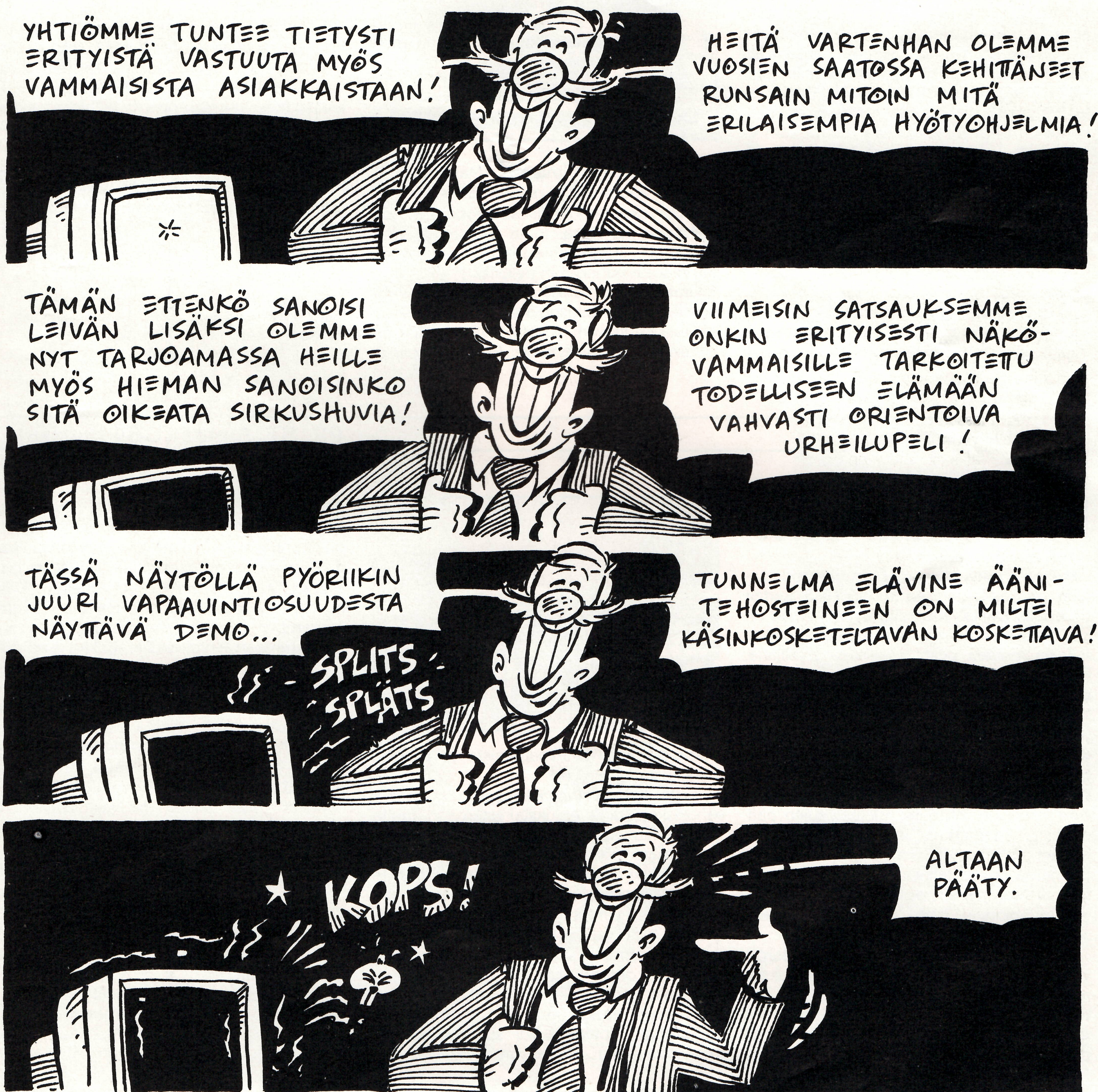
Pelin päämääränä on SHL:n liigamestaruus ja SportTime Cupin voitto. Liiga on jaettu kahteen lohkoon, joihin kumpaankin kuuluu kaksi viiden joukkueen divisioonaa. Jääkiekkojoukkueiden pelitilastot ja kunkin pelaajan kyvyt on tarkoin tilastoitu yhdeksän pelikauden ajalta.

American Ice Hockeyn korkein strategiataso käsittää joukkueen kehittämistä harjoitusleirien, nuorten pelaajien värväämisen ja pelaajavaihtojen muodossa. Yksittäisten ketjujen kokoonpanot määräytyvät näillä toimenpiteillä. Joukkueen muutokset edellyttävät kaupustelupisteiden omistusta. Niitä saa kauden lopussa sitä vähemmän mitä paremmin on menestynyt, jotta pelissä pysyisi joku tolkku.

AIH on jääkiekkosimulaattori, jossa on vaihtoehtoisia pelitapoja vaikka muille jakaa. Sen kaikkien puolien esitteleminen veisi vimmatusti palstatilaa, joten lukijoiden on tyytyminen tähän ja pelaajat tutustukoot tuotteeseen mikron ääressä.

Testattu:	**Amiga, ST**
Grafiikka:	**8**
Äänet:	**8**
Kiinnostavuus:	**8**
Yleisarvosana:	********

Markku Alanen



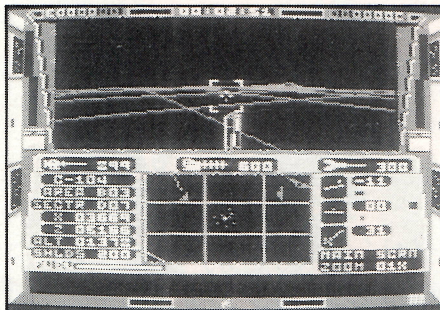
U.S. Gold/Access | C-64, PC

Echelon

Echelon on koodinimi huippusalaiselle armeijan tukikohdalle, joka on sijoitettu Isikselle, aurinkokuntamme kymmenennelle planeetalle. Echelonia ylläpitää Kansainvälinen Avaruusfederaatio, jonka elämäntehtävä on estää avaruusmerirosvoilu. Sattumalta Federaatio tietää, että rosvojen päätukikohta on Isiksellä, joten eipä muuta kuin C-104 Tomahawkin moottorit käyntiin ja piraattijahtiin.

Perimmäinen tarkoitus on tietysti löytää avaruusrosmojen kätketty tukikohta. Se löytyy lentelemällä pitkin Isiksen pintaa ja etsimällä esineitä ja johtolankoja, joista piraattien inhan lymypaikan koordinaatit pikkuhiljaa selviävät.

C-104 Tomahawk on teknofiilin toiveuni. Alus on varustettu niin tietokoneella, kaukoohjattavalla droidilla, teleportterilla kuin neljällä eri asejärjestelmälläkin. Maisemaa voi vapaasti zoomailla ja näkyvät aukenevat joka suuntaan. Luonnollisesti näppäimistö on raskaassa käytössä, joten on selvää, ettei Echelonia ilman ohjekirjan ja kielitaidon symbioosia pahemmin pelailla.



Grafiikka on varsin yksinkertaista vektorigrafiikkaa, ja kuusnelosen ollessa kyseessä, tuskastuttavan hidasta. Muuten aluksen kontrollit ovat miellyttävän loogisia. Echelonin aseet toimivat Lipstickillä, mikä käytännössä tarkoittaa joko toisen ilotikun lisäämistä ampumista varten tai F-näppäimen painelua. Valitettavasti toimituksen Lipstick on jossain karkuteillä, joten toimintaa ei saatu testattua.

Echelon yhdistää futuristisen lentosimulaattorin seikkailupeliin ja yhtä seikkaa lukuunottamatta hyvin tuloksin. Tämä seikkahan on tietysti kuusnelonen. Raskas levyltälatailu (kasettiversio...hrrrrr!) ja hidas vektorigrafiikka tappoivat ainakin minun kohdallani alkuinnostuksen, mutta PC:ssä pitäisi Echelonin olla tämän näytteen perusteella kovaa kamaa. Heikon menestyksen takia ei Echelonia tulla kuitenkaan ST-Amigassa näkemään.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	7
Äänet:	7
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	***

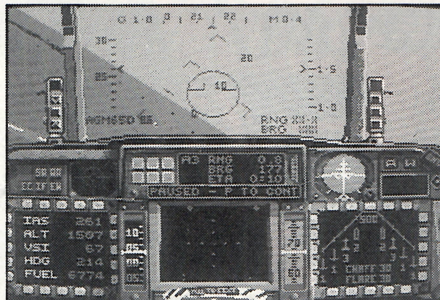
Nnirvi

Digital Integration | PC, ST, Amiga (C-64 tulossa)

F16 Combat Pilot

Hauskaa! Taas uusi F-16-simulaattori turhien aggressioiden purkuun. Tällä kertaa on asialla Digital Integration. Pelin henki on yksinkertainen: lennä, tapa ja tule tapetuksi. Pelaaja aloittaa pelin tavallisena lentäjänä, joka on juuri saanut upouuden F-16C Falcon—hävittäjän alleen. Sillä lentsikalla sitten hortoillaan ympäri laajaa taistelualuetta ja pippuroidaan kaikki viholliseksi tunnistettavissa oleva ilmassa ja maassa liikkuva kalusto. Tottakai kaikki maalitaulut ampuvat takaisin. Näyttävimpiä osia koko pelissä ovat vihollisen raskaasti puolustettujen päämajojen yli tapahtuvat lennot, sillä tällöin viholliset juhlistavat F-16:n vierailua näyttävästi ilmassa poksahtelevin ilmatorjuntakranaatein. Joskus perään eksyy myös jokunen ilmatorjuntaohjus, joista kuitenkin tavallisesti selviää suuremmitta ongelmitta.

Kun sitten kyllästyy tavallisen pilotin tehtäviin, ei tarvitse muuta kuin suorittaa viisi annettua tehtävää ja saa ylennyksen koko lentueen komentajaksi. Sitten pitää lentueen kanssa tyhjentää pelialueen kartta ikävän punaisella värillä näkyvistä panssareista, tehtaista, silloista, SAM-pattereista ja muusta hauskasta.



Tottakai tämän pyrkii lukematon määrä vihollliskoneita (ja ohjuksia) estämään, mutta hampaisiin asti aseistetulla lentueella on enemmän tulivoimaa kuin Luftwaffella oli koko sodan aikana yhteensä ja kunnon F-16 lentäjä osaa lennellä voltteja ilmatorjuntaohjuksien ympäri. Eikä kuolemaa tarvitse pelätä, sillä vaikka komentaja lentää koneensa esimerkiksi äänennopeudella päin vihollisen ohjuspatteria, ei menetä muuta kuin lentokoneen — elämä jatkuu kuin mitään ei olisi tapahtunut.

Combat Pilottia ei voi suoraan verrata maailmankuuluun Spectrum Holobyten Falconiin. Siinä missä Spectrum Holobyten Falcon keskittyy todellisuuden simulointiin, on Combat Pilot lähinnä toimintasimulaattori. Räiskiminen on hauskaa ja ääniefektit huvittavia. Suurta hämmennystä aiheutti myös se, että vihollisen patit eivät aiheuta F-16:lle suurempia vaurioita. Kerran pystyin jopa laskeutumaan lentokentälle, vaikka eräs pahamielinen MiG-23 Flogger räiski sarjan toisensa perään minun lintuuni. Menihän siinä huvissa tosin HUD, tutka, asejärjestelmät ja muuta kivaa hajalle, mutta jostain syystä MiGin patit eivät yksinkertaisesti tuhonneet konettani. Eräs lentäjäkaveri totesi tähän happamasti, että pelin tekijät eivät ilmeisesti ole nähneet mitä jälkeä neuvostoliittolainen kuularuisku saa aikaan.

Combat Pilot tekee kuitenkin riippuvaiseksi: varttitunnin pikapeli venähti kuudeksi tunniksi, eikä loppua ole vielä näkyvissä.

Testattu:	PC
Grafiikka:	9
Äänet:	8
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	****

Aki Korhonen

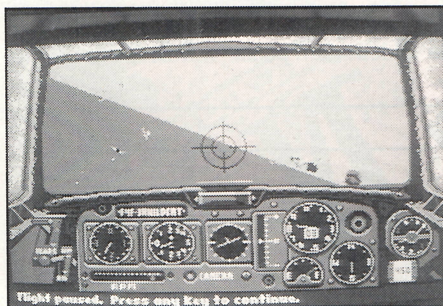
Lucasfilm Games | Amiga, PC, ST (C-64 tulossa)

Battlehawks 1942

Siellä se on, amerikkalaisten lentotukialus. Suonissani kohisee veri, siivissäni tuuli kun käännän syöksypommittajani kohti maalia. Kamera päälle! Ilmajarrut auki! Ja lloistava tiputus suoraan keskikannelle! Näinköhän Midwayn taistelu kääntyykin Japanin voitoksi? Mutta...Ah ja voi! Olen tuhonnut U.S.S Enterprisen, enkä tämän häpeän painamana voi kun illalla hiljaa painaa katanan kärjen vatsasta sisään ja rukoilla Kirkiltä anteeksi.

Kuten nimestä voi etäisesti päätellä sijoittuu Battlehawks taisteluun Tyynen meren herruudesta. Battlehawksissa voi lentää niin japanilaisena kuin amerikkalaisena joko hävittäjää, syöksypommittajaa tai torpedopommittajaa. Eri maiden koneet eroavat sen verran toisistaan, että optio on tervetullut. Nousemisesta ja laskeutumisesta ei tarvitse välittää, sillä lento alkaa aina keskeltä toimintaa. Pilotin ura tallentuu kauniisti levylle ässän valitessa runsaasta tehtävämäärästä, ja eri tehtäviä voi jopa harjoitellakin.

Battlehawks onnistuu tuomaan uusia ulottuvaisuuksia simulaattorimaailmaan. Eräs suurimpia yllätyksiä oli se, ettei pelaaja ollut yksinäinen susi, vaan muitakin omia koneita pyörii ilmassa. Tämä onnistuu luomaan hämäävän realismin tunteen. Ja mikä parasta: Battlehawksissa ei ole kuolleita hetkiä, mikä tekee siitä vaarallisen addiktiivisen. Ohjekirja saattaa näyttää paksulta, mutta ei sitä pidä pelästyä: BH on erittäin helppo oppia.



BH:ssa on myös kamera. Sillä saa tallennettua tehtävän huippukohdan myöhempää tarkastelua varten. Kamera ei seuraa konetta, vaan ikään kuin jää leijumaan, ja sitä saa lennäteltyä sinne sun tänne.

Battlehawks käyttää poikkeavasti spritegrafiikkaa vektoreiden sijasta, mutta kun yhtä konetta kohti on määritelty 1500 asentoa on lopputulos toisinaan jopa hämäävän realistinen. Pikkutatsit, kuten laskuvarjot ja savua tupruttavat koneet vielä parantavat vaikutelmaa. Outoa kyllä, suuret konemytyt hidastivat Amigaa todella suhteettomasti, vaikka tämäntyyppisen grafiikan pitäisi olla ihmekoneen erikoisominaisuus. Nopeus on kuitenkin aivan riittävä suurimman osan aikaa. Amigan äänet ovat hyviä, lukuunottamatta aika onnetonta konekivääriefektiä, mutta ST:ssä äänet onkin viritetty tosi onnettomiksi.

Koneessa on normaali mahdollisuus tirkistellä joka suuntaan, ja uutuutena skannausnäyttö, jossa näkymää voi kieputella sinne sun tänne ilman että kurssi muuttuu. Erittäin kätevää, ja olisi tarpeellinen monessa muussakin simussa. Pommi- ja torpedokoneissa käytetään takanäkymää taaksepäin sojottavan konekiväärin operoimiseen.

Plussaa Battlehawks saa vielä siitä, että se on suojaamaton. Täten siitä saa paitsi varmuuskopioita myös kovalevyversionkin. Toivottavasti trendi jatkuu.

Paitsi että Battlehawk on raflaavin näkemäni toista maailmansotaa käsittelevä simulaattori on se loistavan pelattavuutensa ja aika ällistyttävän imunsa ansiosta pakko-ostos simuja normaalisti hylkiville pelimiehille. Sano Banzai! Battlehawks! kaupan kiltille myyjäsedälle.

Testattu:	Amiga, ST
Grafiikka:	9
Äänet:	8 (6)
Kinnostavuus:	9
Yleisarvosana:	*****

Nnirvi

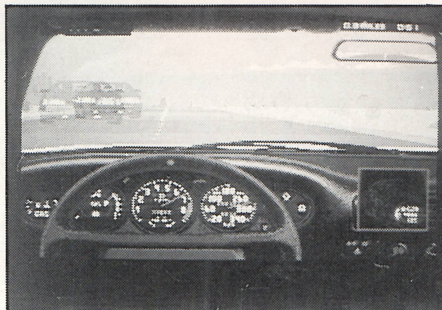
Accolade | Amiga, PC (ST, C-64 tulossa)

The Duel: Test Drive II + Supercars Datadisk & Scenery Datadisk

Test Drive löytyy vieläkin jokaisen hyvinvarustetun mikroliikkeen pelihyllyltä. Peli on yksinkertainen ja teknisesti kehittymätön, joten mikä siinä viehättää? En tiedä, mutta ilmeisesti Distinctive Software tietää, sillä pojat ovat nyt saaneet aikaiseksi jatko-osan Test Drivelle. Uskallanpa povata sille jopa suurempaa menestystä kuin edeltäjälleen.

Kaikkia kiinnostavat asiat, joita ei voi saada. Ohjelmoijat pitivät tämän mielessään ja siksipä pelaajalla TD II:ssa onkin valittavana yli 300 kilometrin tuntinopeuteen kykenevät tiennielijät Porsche 959 ja Ferrari F40.

Auton valinnan jälkeen valitaan kisatyyppi. Kelloa vastaan ajettaessa yritetään vain ajaa lähdöstä maaliin kuluttaen mahdollisimman vähän aikaa, mutta enemmän hupia (ja pisteitä, jos tähtää tulosluetteloon) antaa kisa tietokoneen ohjaamaa autoa vastaan. Tässä tapauksessa pitää myös tietokoneelle valita auto kahdesta mahdollisesta. Pelin perimmäisenä tavoitteena on selvitä hengissä tien loppuun asti.



Viimeinen valinta ennen ratin taakse hyppäämistä on vaikeustason säätö. Neljällä ensimmäisellä tasolla tietokone hoitaa vaihteiden käytön, joten pelaajan tehtävänä on painaa kaasua ja jarrua ja pitää auto tiellä. Lopuilla tasoilla vaihteita joutuu räpeltämään itse. Mitä lähemmäs todellista ammattilaista vaikeustasossa mennään, sitä kovempaa tietokoneen ohjaama auto ajaa. Muita vaikeustason säätelemiä seikkoja ovat poliisin nopeus, vastaantulevien autojen määrä, pisteytys sekä realismi. Helpoimmilla tasoilla tiukatkin mutkat voi päästää melkein urut auki, eivätkä renkaat edes vingu. Mutta valitsepa vaikeampi taso, ja liikennemerkkeihin pitää alkaa kiinnittää huomiota.

Teillä kulkee myös poliiseja. Pelaajan autossa on vakiovarusteena tutkanpaljastin, joka alkaa sirkuttaa tutkan läheisyydessä. Poliiseihin voi suhtautua kahdella tavalla (ainakin tässä pelissä, ei välttämättä oikeassa elämässä): voi hiljentää liikennerajoituksen määräämään nopeuteen tai painaa lämän tiskiin ja jättää pollarit jälkeen. Jälkimmäinen vaihtoehto on huomattavasti vaikeampi, mutta säästyypä sakoilta ja saa rutkasti pisteitä, jos onnistuu. Epäonnistuminen johtaa sakkoihin tai auton moottorin siirtymiseen pari metriä taaksepäin (kuskin syliin itseasiassa).

Huomattavin parannus esikoiseen verrattuna TD II:ssa on vaihtuva ja monipuolinen maisema ja tiestö. Autojen erilaiset ajo-ominaisuudet erottuvat myös huomattavasti selvemmin. Erikseen ostettavat datadisketit sisältävät lisäksi lisää autoja ja uusia teitä. Tällä hetkellä saatavana on Supercars, joka sisältää Test Drive I:n päivitetyt autot. Ensisilmäyksellä autot näyttävät prikulleen samoilta kuin I:ssä, mutta lähemmin tarkasteltaessa eroja löytyy ajo-ominaisuuksissa, tehoissa ja huippunopeuksissa. Toinen myynnissä oleva datakorppu on California Challenge, joka sisältää seitsemän tienpätkää Californiasta. Datadiskien käyttö on lievästi sanoen tuskallista yhdellä levyasemalla, kiu-

sallista kahdella ja silkkaa iloa kolmella levyasemalla. Ohjelmaan on kaukonäköisesti sisällytetty mahdollisuus tehdä pelidisketti datadiskeistä, jonka jälkeen raivostuttavaa disketinvatkaamista ei enää tarvita (kovin paljoa).

Sekavasta käsikirjasta ei ole liiemmin apua, sitäkin vähemmän kieltä taitamattomille. Onneksi käsikirjassa ei ole mitään tähdellistä mitä yhdellä koepelillä ei itse saisi selville. Grafiikka valitettavasti on TD I:n luokkaa, kuten ääniefektitkin. Alkumusiikki on sentään aluksi ihan mukiinmenevä, mutta pidemmän päälle raivostuttava. Kuitenkin: jos pidit TD I:stä, pidät tästäkin, ja todennäköisesti vieläkin enemmän.

Grafiikka:	9
Äänet:	9
Kiinnostavuus:	9
Yleisarvosana:	*****

Petri Teittinen

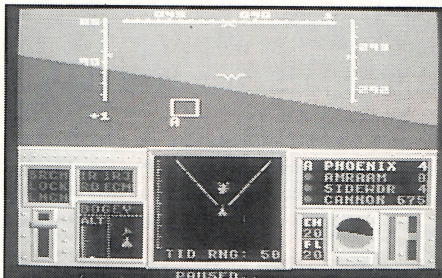
Activision — **C-64**

F-14 Tomcat

Haluatko olla Tom Cruise, vaikka näyttelemisesi onkin väkisin kaksi pykälää häntä parempaa? Tompan leikkiminen onnistuu Top Gunissa, mutta jos peli on sinunkin mielestäsi silkkaa sälää, löytyy Activisionilta käypä vastine. Amerikkalainen Dynamix (Skyfox, Arcticfox) on siirtynyt Electronic Artsin leivistä Activisionin palkkalistoille, mutta pelien taso ja linja on säilynyt jotakuinkin samana.

Dynamixin F-14 Tomcat kokeilee siipiensä kantavuutta lentosimulaattorina, muttei mielestäni oikein onnistu. Harvasta vakavamielisestä lentosimusta kun löytyy tietokoneohjattua laskeutumisjärjestelmää, jonka avulla avuttominkin Hot Gun räpeltää F-14-koneensa turvallisesti lentotukialuksen kannelle vaikka silmät kiinni ja kädet sidottuina selän taakse (kokeiltu on).

F-14 Tomcat käsittelee siis pilottipojan uraa kuolaavasta ja lespaavasta kadetista urheutta ja rintakarvoja uhkuvaksi machobullshit-lentäjäsankariksi. Hieman tahtomattaankin se antaa vaikutelman joko suunnattomasti yksinkertaistetusta lentosimusta tai sitten Skyfox-kloonista, johon on yritetty saada hieman syvyyttä. No, oli se kumpi tahansa, F-14 jää vaaputtamaan siipiään asteikossa keskinkertaisuuden tasolle. Grafiikassa ei ole mitään "Gasp! Choke!"-efektejä aikaansaavaa, mutta onpahan kohtalaisen toimivaa, joskin Dynamix on valinnut oikotien käyttämällä spritejä. Tästä johtuen viholliskoneet ovat kauempana epämuodostuneita möykkyjä ja lopuksi pomppivat hullusti pitkin ruutua melkein koko ajan samassa asennossa.



Äänipuolen arvosana selittyy erinomaisella moottorisoundilla, parasta huminaa mitä olen tähän mennessä C-64:stä kuullut. Musiikkia ei ole riesaksi asti, eivätkä äänitehosteetkaan moottoriääntä lukuunottamatta loista.

Ohjekirjanen osoittautuu sangen hyödyttömäksi. Ainoat tarpeelliset kappaleet ovat alussa olevan esineidentunnistusosion kaavakuva ja näppäinkaavio. Taistelutaktiikan selitykset voi hypätä yli, koska taisteluliikkeitä on käytännössä mahdoton toteuttaa. Jos et ole koskaan ennen tälläistä peliä pelannut, on käsikirja toki syytä lukea läpi. Käsikirja on 28-sivuinen ja itse peli tulee kumma kyllä kahdella kaksipuolisella disketillä.

F-14 Tomcat sopii mainiosti lentosimulaattoreiden parissa aloittelevalle pilotille, mutta on tylsä alan ammattilaisille.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	8
Äänet:	8
Kiinnostavuus:	7
Yleisarvosana:	***

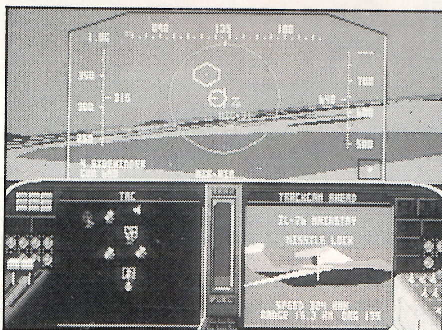
Petri Teittinen

Microprose — **PC, (Amiga, ST tulossa)**

F-19 Stealth Fighter

Stealth Fighter — kone, joka vastaa aerodynamiikaltaan silitysrautaa, mutta on tutkille lähes näkymätön. F-19 SF on täysin uusiksi pistetty kuusnelosesta tuttu Project:Stealth Fighter.

Ennen lentoon lähtöä tietokone antaa pelaajalle ensi- ja toissijaisen kohteen. Tehtävät vaihtelevat uuden ohjuspatterin valokuvaamisesta tärkeitä sotilashenkilöitä kuljettavan lentokoneen tuhoamiseen. Aseistukseksen saa valita liki kaikkea mikä NATOn varastoista löytyy. Aseistusta valitessaan ei saa unohtaa sitä, että pelkästään kohteeseen ja sieltä takaisin pääsemiseksi täytyy matkan varrella yleensä tuhota ainakin pari ilmatorjantaohjuspatterin tulenosoitustutkaa sekä nippu vastapuolen hävittäjiä. Kaikki tämä riippuu siitä, miten hyvin osaa hämätä vastapuolen tutkia ja hävittäjälentäjiä ja tuo peliin mukaan aimo annoksen strategiapelimäisyyttä, sillä jokainen tehtävä on suunniteltava ja toteutettava ensin päässä ja vasta sitten käytännössä.



F-19 Stealth Fighter on päävittömän monipuolinen peli, sillä pelaaja saa valita neljästä eri alueesta (mukana myös Suomen Lappi), kolmesta sotatilasta, neljästä vastustajien taitotasosta, kolmesta tehtävätyypistä sekä kolmesta laskeutumisen vaikeusasteesta mieleisensä. Vaihtoehtojen (432 kpl.) luulisi riittävän.

Tekninen toteutus on erinomainen. Grafiikan tarkkuutta kuvaavat Tanskanmaalta löytämäni tuulimyllyn pyörivät siivet kaikkein parhaiten. Osuman saanut kone jättää jälkeensä savujuovan siinä missä tuhotun öljynjalostamon paikalle ilmestyy tulipalo. Veteen syöksyvä kone roiskuttaa ilmaan vettä ja tuhotun kohteen räjähdyspilveen lentävä kone voi vaurioitua sirpaleista.

Myös oheismateriaali on omaa luokkaansa. Ohjekirjassa on 192 sivua, ja se on hyvin ryhmitelty niin ensikertalaisen kuin kertaajankin kannalta. Kohdealueista on erikseen myös isot värikartat, jotka helpottavat lennon suunnittelua.

Ohjelmoijat ovat tehneet kotityönsä huolella, sillä mukana ovat kaikki todennäköisesti vastaan tulevat asejärjestelmät: 23 it-ohjustyyppiä, 13 Yhdysvalloissa rakennettua sotilaskonetta ja 14 neuvostovalmisteista konetta.

F-19 Stealth Fighter kuuluu sotilaskonesimulaattoreiden ehdottomaan eliittiin.

Testattu:	PC
Grafiikka:	10
Äänet:	8
Kiinnostavuus:	10
Yleisarvosana:	*****

Jyrki J. J. Kasvi

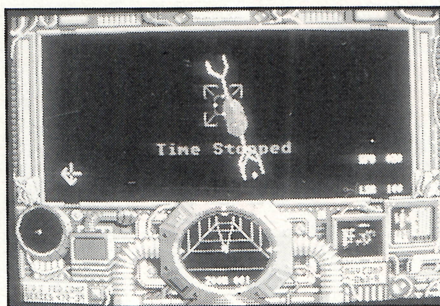
Gremlin Graphics | ST, Amiga

Federation of Free Traders

FOFT — äärimmäinen peli. Tämä on kertomus pelistä, jonka tehtävä oli etsiä pelimaailman äärimmäisiä rajoja, tarjota kokemus vailla vertaa ja mennä sinne, minne Elitellä ei päässyt.

Pelaaja aloittaa ruppuisella Hartley Mk.II -aluksella ja tienaa rahaa tuttuun tapaan kaupankäynnillä. Tavaraa on huomattavasti enemmän kuin Elitessä, ja hintakin vaihtuu kysynnän ja tarjonnan mukaan, joten pikku pörssihait voivat tehdä voittoa liikkumatta avaruusasemalta mihinkään. Voitot voi sijoittaa laajaan varastoon erilaisia aseita, suojakenttiä ja moottoreita. Hartley on varustettu tietokoneella, joka tarjoaa paitsi oman ohjelmointikielen ja 16 kt tilaa omille hienoille ohjelmille myös mahdollisuuden ottaa yhteyden Galnettiin. Netissä voi käydä kauppaa, vastaanottaa ja lähettää sanomia muiden pilottien kanssa ja semmottii.

Pelaaja aloittaa kadetin arvosta ja etenee kohti amiraalia ja federaation johtajuutta. Arvo nousee suorittamalla tehtäviä, joita federaatio antaa. Tehtäviin kuuluu muun muuassa Search and Destroy -tehtäviä, saattokeikkoja ja lähetin hommia. Alus voi telakoitua avaruusasemiin tai laskeutua planeetan pinnalle virustyyppisessä osiossa. Eli kaiken kaikkiaan koko peli kuulostaa pelaajan unelmalta.



Valitettavasti ST-versio oli melkoinen susi, mutta Paul Blythe korjasi bugit ja suurimmat viat Amiga-versioon. Myös uusi ST-versio pitäisi jo olla olemassa.

Paul Blythe on kehittänyt erinomaisen pelin, joka on todella realistinen avaruuslentosimulaattori. Tähdet eivät liiku, mikä onkin realistista, mutta ei peliä MDBOniinMDNM tosissaan tarvitse vääntää. Lopputulos on nimittäin se, että alus tuntuu pysyvän paikoillaan. Alkuperäis-FOFTissa haitannut vihollisten jumalaton nopeus on uudessa versioissa korjattu, joten vihollliseen voi jo osuakin.

Ainoa tapa löytää viholliset on Hartleyn tutka. Se on Elite-kopio 8 eri zoomauksella, mutta huomattavasti vaikealukuisempi ja huonommin toimiva. Sen tukena toimii apututka, joka näyttää vihollisen yleisen suunnan. Apua siitä ei kuitenkaan ole, HUD olisi ollut poikaa.

Aluksessa on hyppymoottori, joka lyhentää matkaa avaruusasemalle. Eka-FOFTissa matka saattoi kestää tuntikausia, sillä hyppy ei toimi vihamielisten alusten läheisyydessä, ja kun avaruus näytti olevan yhtä kansoitettu kuin kaatopaikka kuumana kesäpäivänä. Luojan kiitos uusi versio ei enää tästä kärsi. Avaruusaseman löytämistäkin on huomattavasti helpotettu.

Kuuluisa aluksen sisäinen tietokone oli luku sinänsä. Ohjelmointiominaisuuksilla ei edelleenkään tee mitään, mutta muuten sitä on ratkaisevasti parannettu. Toisten alusten kanssa keskusteleminen sujuu returnin painalluksella, mutta hyöty tuntuu olevan vähäinen, he kun eivät tunnu ymmärtävän kuin tutun nelikirjaisemisen lyhenteen.

Uusi Federation of Free Traders kärsii edelleen ergonomian aliarvostamisesta, mutta on sen verran hyvä, että sen voi mainita samassa lauseessa Eliten kanssa. Suurin moka on kysyntään ja tarjontaan perustuva ostojärjestelmä yhdistettynä hintojen samankaltaisuuteen joka puolella. Minä nimittäin lähdin ensi kertaa avaruusasemalta kahden tunnin kuluttua parhailla moottoreilla ja lasereilla varustettuna, ja puolen tunnin lisätyöllä olisi alus ollut ääriään varusteltu.

FOFT on joka tapuksessa hyvä Eliten vaihtoehto, vaikka 'se jokin' tuntuu edelleen puuttuvan.

Testattu:	**Amiga (ST)**
Grafiikka:	**9**
Äänet:	**7**
Kiinnostavuus:	**9**
Yleisarvosana:	********

Nnirvi

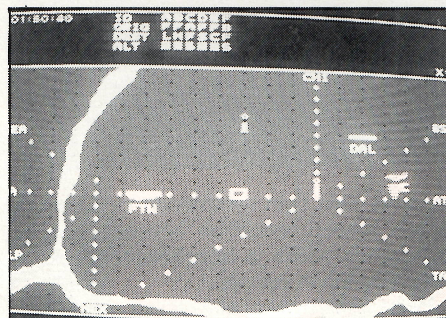
MicroProse | Amiga, ST, C-64

Kennedy Approach

Oletko haaveillut lennonjohtajan urasta? Siinä tapauksessa Kennedy Approach tarjoaa oivan mahdollisuuden kurkistaa ammatin stressaavaan arkeen ilman että pieni töppäily vaarantaisi tuhansien matkustajien hengen.

Pelissä voi kokeilla koordinaattorin taitojaan viidellä lentokentällä, jotka vaihtelevat Atlantan rauhallisista tasangoista New Yorkin hallittuun kaaokseen. Ruudulla näkyy kartta lentokentän ympäristöstä, tärkeimmät lentoreitit ja alueella liikkuvat koneet. Koneen symbolia klikkaamalla sille voi antaa laskeutumisluvan tai sitä voi käskeä muuttamaan kurssia ja korkeutta. Lennonjohtajan tehtävänä on huolehtia, että koneiden reitit eivät leikkaa, useampi kone ei yritä laskeutua samanaikaisesti ja että lähtevät koneet pysyvät aikataulussa.

Vaikuttaa kiinnostavalta, mutta entä sitten toteutus? Ainakaan ulkoasua ei voi pahemmin kehuskella. Kuvittelisin lennonjohtotornissa olevan määrättömästi nappulaa ja namikkaa, puhumattakaan huippuhienoista tutkista, mutta Kennedy Approach ei tarjoa muuta kuin ankean kartan ja muutaman rivin tekstiä. Ainoa vähän sykähdyttävämpi yksityiskohta on selkeästi syntetisoitu puhe. Ilman sitä voisi helposti kuvitella pelaavansa kuusnelosella. Ehdottomasti tragikoomisin yksityiskohta on pakkauksen mainostekstit, joiden mukaan pelissä pitäisi olla 'upea kolmiulotteinen grafiikka', mutta tällä tarkoitetaan lentokoneiden alle piirrettyjä korkeusviivoja. Törkeää huijausta!



Luotaantyöntävällä grafiikalla ei sinänsä ole merkitystä, mutta ikävä kyllä pelin sisältö ei inspiroi yhtään sen enempää. Suurin osa ajasta vain kyttäillään oikeaa hetkeä antaa koneelle uudet ohjeet. Suunnan ja korkeuden säätely on hyvin karkeaa, joten jos ajoitus menee pieleen, niin virhettä on hankala korjata. Kennedy Approachissa on epäilemättä pyritty realismiin, mutta vika onkin perusideassa. Peli ehkä soveltuu keventämään lennonjohdon opetusta, mutta tavallisen kuolevaisen mielenkiintoa se ei onnistu herättämään.

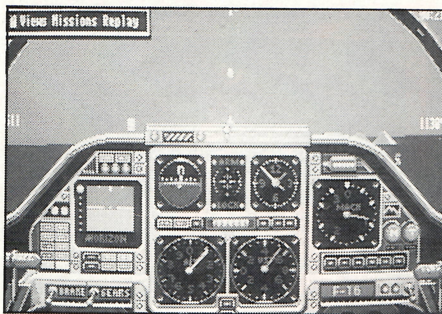
Peli on tyypillinen esimerkki vanhahtavien jenkkisimujen tyylistä: asiallinen, arkinen ja tylsä. Mutta jos kuulut niihin ihmisiin, joiden mielestä Vic 20 edustaa teknologian huippua, niin ehkä onnistut repimään tästäkin viihdykettä.

Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**3**
Äänet:	**8**
Kiinnostavuus:	**5**
Yleisarvosana:	******

Jukka Tapanimäki

Electronic Arts | PC

Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer 2.0



CYAFT 2.0 on vain todella karaistuneille simulaattorifaneille. Entisten F-19- ja F-16-pilottien ei kannata hiipiä pelille käsiään hieroskellen, sillä Chuck Yeagerin vaatimuksesta pelistä ei löydy TIPPAAKAAN väkivaltaa. CYAFT on vain 'Trainer', kuten nimestäkin ilmenee.

Jos tiukkaa dogfightia ja kiperiä tehtäviä ei löydy, mikä pitää mielenkiinnon yllä? Ohjelmoija ja Chuck Yeager ovat ilmeisesti ajatelleet, että lentämisen pikkutarkka simulointi riittää. CYAFT on MicroSoftin Flight Simulator III:n ohella ainoa simulaattori, jossa lentokoneet käyttäytyvät juuri niin kuin niiden pitää.

Peli osaa tarvittaessa opettaa sinut lentämään mitä tahansa paristakymmenestä lentokoneesta, lisäksi voit koettaa taitojasi kilpalennoissa, pujotteluissa, kanjoneissa ja kuviolennossa.

Erilaisia lentokoneita CYAFTista löytyy lähes kaikkea mahdollista ensimmäisen maailmansodan potkurikoneista uuteen X-29-kokeilukoneeseen ja F-117 Stealth Fighteriin asti. Avaruussukkulakin löytyy! Pikku miinuksena mainittakoon että erinäköisiä ohjaamoita löytyy vain kolmea eri perusmallia. Niinpä F-16-hävittäjässä ja avaruussukkulassa on samanlaiset kontrollit ja mittaristot. Pelissä on myös automaattinen kameramoodi, joka tallettaa lentoasi koneen muistiin niin kauan kuin tietokoneessasi vapaata muistia riittää. Jälkeenpäin voit katsoa lentoasi aivan mistä kulmasta tahansa.

Vaikka kaikki tämä ehkä kuulostaakin hienolta, jää pelin kanssa touhuaminen lentoonlähtöön ja kiemurteluun pelin pienessä universumissa. Näin ainakin aluksi. Jonkin ajan päästä huomaa, miten kivaa lentäminen onkaan, vaikka ei olekaan MiGejä perässä. Lento-opetus, kuvio- ja kilpalennot kymmenine mahdollisine kuvakulmineen pitävät mielenkiintoa yllä hämmästyttävän kauan.

EGA-näytöllä varustetussa PC:ssä resoluutioksi voi valita 640/350, jolloin erottelukyky on todella tarkka. Peli tietenkin hidastuu silminnähden, mutta jos nopeus ei riitä, voi valita pienemmän resoluution, jolloin nopeus kasvaa. Ja kuten sanottu, omaa konetta voi lennon aikana tiirailla aivan mistä kulmasta tahansa.

Koska on kyse vektorigrafiikalla toteutetusta pelistä, vaaditaan tietokoneelta paljon ennenkuin horisontti kääntyilee pehmeästi ja aidosti. Äänipuolesta ei sitten kannatakaan sanoa paljon mitään.

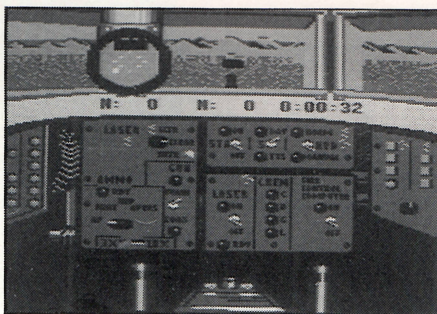
CYAFT 2.0 on simulaattori sanan varsinaisessa merkityksessä. Ilman taisteluja se on kuitenkin pidemmän päälle tylsä kuin piru. Onneksi samalla tekniikalla tehty Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator on tulossa ja siinä on sentään jo taistelua.

Testattu:	PC-EGA
Grafiikka:	9
Äänet:	8
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	****

Petri Teittinen

Accolade | C-64 (PC tulossa)

Steel Thunder



Seuraava suuri simulaatioaalto koostuu tankkisimulaattoreista, ja ensimmäisiä maininkeja on Steel Thunder. Huhhahhei ja Rommelia pullo.

Paketin aukaisu tuottaa microproseaanisen deja-vun: löytyy niin tuhti manuaali kuin näppäinkaaviokin. Tehtävien suorittaminen tietää ylennyksiä, ja erilaista aseistusta on ihan tarpeeksi. M1A1 Abramsin lisäksi tankkimenusta löytyy M48A5 Patton, M60A3 ja M3 Bradley.

Pakollisten alkuverryttelyjen jälkeen lämähtävät eteen tankin mittarit. Accolade-tyylin pelaaja joutuu toimimaan niin ajajana, amoujana kuin komentajanakin, joka on automaattikontrollista huolimatta aluksi tutun sekavaa. Vain noin kymmenen napinpainalluksen jälkeen tankki on käynnissä, kaikki järjestelmät päällä ja taistelukenttä odottaa. Lupaavaa tähän asti siis.

Maan teräsmyrsyn telaketjujen alta kaivaa grafiikka. Jotta tankkisimu olisi mielenkiintoinen, sillä pitäisi pystyä rytyyttämään pitkin mäkiä, ryömimään metsässä ja käydä kiivaita taisteluita keskellä kaupunkeja. Steel Thunderin mukaan sotaa käydään tasaisella perunapellolla. Ja viholliset on kuvattu mitättöminä mustina spritesiluetteina. Muuten korkea realistisuus ei pysty tätä kompensoimaan, eli nettorealismi on nollan luokkaa.

Steel Thunder ei vastannut odotuksiani, joten tankilla en leiki ennen kuin edessäni vellovat laatikot M1 Tank (Microprose) ja/tai Tank (Spectrum Holobyte).

Testattu:	C-64
Grafiikka:	7
Äänet:	7
Kiinnostavuus:	7
Yleisarvosana:	**

NN1 RV1
Main Battle Tank

Electronic Arts | PC (Tulossa Amiga, ST)

Abrams Battle Tank

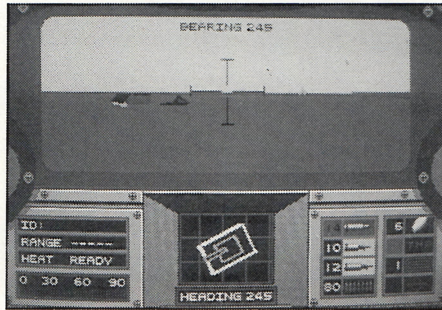
Panssarivaunupelit tuntuvat olevan nykyisin muodissa, sillä tämän Electronic Artsin/Dynamixin pelin lisäksi vastaavia on tulossa Accoladelta, Realtime Softwarelta ja Spectrum Holobyteltä. ABT on perinteinen tankkipeli, kuvattu ohjaamosta ja käyttää kolmiulotteista täytettyä vektorigrafiikkaa.

Pelaajalla on valittavanaan muutamasta loppujen lopuksi aika samanlaisesta tehtävästä, jotka maantieteellisesti sijoittuvat Keski-Eurooppaan. Milloin pitää tuhota silta, milloin pitää varjella tehdasta. Lisäksi voi valita niin sanotun kolmas maailmansota -skenaarion, jossa kaikki tehtävät tulevat putkena.

Ennen tehtävän alkua pelaaja löytää itsensä ja parhaan ystävänsä (Abrams-tankin) varikolta, jossa pitää valita sopiva ammusvalikoima ja päättää tarvitseeko kierrostenrajoitinta vaiko ei. Oikea ammusvarasto on elintärkeä, sillä siinä vaiheessa kun vastaan

tulee lauma neuvostoliittolaisia tankkeja ja varastossa on VAIN vääränlaisia ammuksia, tulee helposti kovemmallekin jätkälle äiti mieleen. Kierrostenrajoitin hidastaa matkantekoa, mutta estää moottorin laukeamisen kuumenemisen seurauksena.

Grafiikka. No, se normaali juttu: mitä nopsempi ja tehokkaampi PC, sitä nopsempi ja kauniimpi grafiikka. EGA on ihan OK, mutta Hercules on tietty hirveä. Dynamixin kunniaksi sanottakoon että hitaallakin PC:llä ABT on ihan pelattava. Ääniltä ei kannata odottaa mitään uutta, PC kun pystyy vain siihen PIIP-ääneensä, paitsi jos ohjelmoija



jaksaa touhuta päiväkaupalla digitoitujen äänien soittorutiinien parissa. Tässä tapauksessa ei jaksanut.

ABT on ihan mukiinmenevä, mutta hieman tylsä ja yksinkertainen tankki"simulaatio". Simulaattorifanien kannattaa odottaa Realtimen ja Spectrum Holobyten tankkipelejä.

Testattu:	**PC-EGA**
Grafiikka:	**8**
Äänet:	**7**
Kiinnostavuus:	**8**
Yleisarvosana:	********

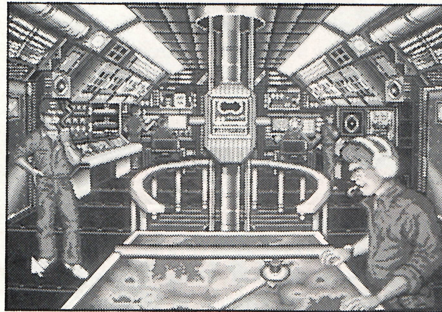
Petri Teittinen

Electronic Arts — **PC (Amiga, Atari ST tulossa)**

688 Attack Sub

Tervetuloa huippunykyaikaiseen tietokoneilla ja muilla vimpstaakeilla ladattuun ydinsukellusveneeseen. Vasemmalla näette radiohuoneen, josta aluksen kapteeni saa tehtävänsä. Lattiaa peittää suurimmaksi osaksi navigaattorin kartan näköinen grafiikkanäyttö ja hieman edempänä näette asemestarin ja aluksen kontrollipöydät. Ydinsukellusveneen hallitseminen ja ohjailu on kuin yrittäisi kääntää henkilöauton mudassa kymmenpennisen päällä, sen ovat monet aloittelijat karvaasti kokeneet.

EOA:n 688 Attack Sub simuloi ehkä liiankin täydellisesti ydinsukellusveneen kaikkia aspekteja. Tämä kostautuu sekavuutena ja sellaisena ilkeänä tunteena, että kaikki langat eivät olekaan käsissä. Tarkkana simulaationa 688AS on kuitenkin erinomainen. Klaustrofobinen tunnelma ja sukellusvenetaistelun jännitys on onnistuttu vangitsemaan tietokoneen kuoriin esimerkillisesti.



Pelaajalla on mahdollisuus valita useasta eri tehtävästä ja lisäksi hän saa valita taisteleeko hän amerikkalaisella vai neuvostoliittolaisella sukellusveneellä. Tehtävät vaihtelevat yksinkertaisesta tarkkuusammuntaharjoituksesta lähes mahdottoman tuntuisiin kolmannen maailmansodan strategisiin upotus- ja suojelutehtäviin. Lähes kaikkea on ajateltu: neuvostoliittolaisessa aluksessa tekstit ovat ns. pseudokyrillisillä aakkosilla, eli näyttävät itänaapurimme teksteiltä, mutta ovat kuitenkin ymmärrettävissä.

Testasin peliä VGA-näytöllä varustetussa PC:ssä, eikä voi muuta todeta kuin että huh huh! 256 väriä näytössä tekee pelistä kuin pelistä todella kauniin. Valitettavasti resoluutio on 320/200, joten tekstit ovat todellisia legopalikoita. Lisäksi äänipuoli, joka on yleensä PC:n heikoin linkki, on hoideltu kuntoon: digitoidut räjähdykset ja muut efektit kajahtelevat kaiuttimesta aivan kivasti. Pelistä löytyy mahdollisuus käyttää Covoxin Speech Thingiä, jolloin miehistön kommentit kuuluvat selväkielisenä puheena.

Jos sinulla on kallis ja nopea PC ja pidät simulaatioista, on 688 Attack Sub sinua varten.

Testattu:	**PC-VGA**
Grafiikka:	**9**
Äänet:	**9**
Kiinnostavuus:	**8**
Yleisarvosana:	********

Petri Teittinen

YHTIÖMME ON JO VUOSIA PANOSTANUT SIMULAATTOREIHIN. NIINPÄ EDUSTAMMEKIN NYKYISIN ALAN EHDOTONTA HUIPPUA!

OSAAMISEMME NÄKYY MUUN MUASSA SUKELLUSVENESIMULAATTORISSA, JOSTA EI KÄYTÄNNÖLLISESTI KATSOEN PUUTU EDES VESI!

MUTTA YHTIÖMME VARSINAISEKSI MYYNNILLISEKSI KULMAKIVEKSI ON KUITENKIN MUODOSTUNUT VERTAANSA VAILLA OLEVA TIETOKONESIMULAATTORIMME.

NIITÄ ON KODEISSA JO MILJOONIA!

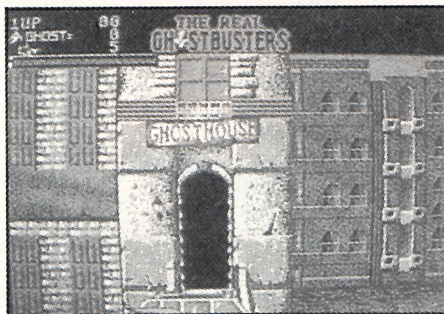
ULKOASULTAAN SE MUISTUTTAA TÄYDELLISESTI OIKEAA TIETOKONETTA JA TOIMINNOTKIN OVAT HUIPPULUOKKAA! PUUTTUU VAIN, ETTÄ SE TOIMISI! HEH HEH...

Activision — ST, Amiga, C-64, Spe, Ams

The Real Ghostbusters

Ja jälleen Activision tekee kuolleilla rahaa. Edellinen Ghostbusters, niin rupupeli kuin olikin, oli massiivinen hitti. Se pohjautui sentään kelvolliseen elokuvaan, mutta kun tämä yrityksen juuret ovat kelvoton animaatiosarja ja maailman ehkä huonoin sarjakuva, niin tulos on ennalta arvattava. Tämä ei kelpaisi edes edellisen haamuksi.

Juoni on, jos mahdollista, vieläkin alkeellisempi kuin lehdissä: Haamujenkiläinen marssii pitkin kahdeksaan suuntaan scrollaavaa pelikenttää, ampuu laserilla vastaantulevia hirviöitä ja tuloksena syntyvät haamut voi protonisäteellä vangita. Avaimia ja muuta roinaa kuuluu etsiä, että voi ottaa yhteen jättihirviön kanssa ja pääsee seuraavaan kenttään.



Amiga-versio näyttää hirveältä: kammottavat värivalinnat, rudimentaarinen osapuilleen kahta raamia käyttävä animointi ja pelattavuus noudattaa samaa kaavaa. Luojan kiitos, kuusnelosversio ei suostunut latautumaan.

En usko, että edes The Real Ghostbustersin kestofani olisi tyytyväinen tähän roskaan. Jos Ghostbustersia on pakko saada, odottakaa edes myöhemmin ilmestyvää Last of the Ghostbustersia. Se ei voi olla huonompi.

Testattu:	Amiga, C-64
Grafiikka:	2
Äänet:	7
Kiinnostavuus:	2
Yleisarvosana:	—

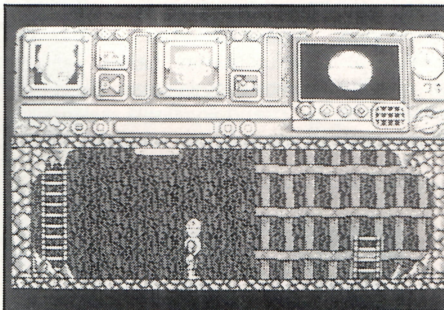
Nnirvi

Grandslam — Amiga, ST, C-64, Spe, Ams

Thunderbirds

5...4...3...2...1...Thunderbirds are go! Näin alkaa Gerry Andersonin aikoja sitten luoma Myrskylinnut. Tätä TV-sarjaa nähtiin Suomessakin aikoinaan jonkin verran, mutta sen jälkeen...nolla. Ei mitään. Zippo. Kunnes englantilaiset ja amerikkalaiset kaivoivat arkistojen tomusta läjän vanhoja TV-sarjoja ja nostivat ne jalustalle. Näitä sarjoja ovat esimerkiksi Star Trek (mitä sitten odotitte?), The Man From U.N.C.L.E. (tämän joitakin jaksoja taitaa nyt saada Suomestakin videolla) ja Thunderbirds.

Myrskylinnut ovat itse asiassa TV-sarjan päähenkilöiden käyttämiä aluksia. Pelin (ja sarjan) henkilöt yhdessä muodostavat International Rescue-nimisen järjestön, joka pyörii Jeff Tracyn, monimiljonäärin, varoilla. IR syöksyy hätiin vaikka toiselle puolelle maapalloa, jos tilanne vaatii. Pelissä pelaaja ohjailee IR:n jäseniä vaaratilanteissa eri puolilla maata auttamassa milloin loukuun jääneitä hiilikaivostyöläisiä, milloin pelastamassa koko maailmaa uhkaavalta ydintuholta.



Suurin vika pelissä on sen ohjelmoinut joukkio: Teque. Tähän päivään mennessä olen nähnyt vain yhden pelin, mitä tämä jengi ei ole onnistunut täysin tyrimään ja se on Blasteroids. Heidän kunniakseen on sanottava, että alussa soiva tunnusmusiikki on erittäin nasta sovitus TV-sarjan teemasta, ja että pelistä löytyy kivoja digitoituja animaatioita, jotka ovat kylläkin avuttoman pieniä ja lyhyitä. Siinä olivat plussat, sitten miinuksiin: pelattavuus on olematon. Kyllähän ruudulla kieppuroivat sankarit tottelevat joystickkäden ohjeita ihan normaalisti, mutta aikaansaatavaa on erittäin vähän. Senkin vähän tekemiseksi joutuu touhuamaan kohtuuttomasti.

Inhoan myös pelin grafiikkaa. Tequella on inhottava tapa käyttää värejä. Amigan Thunderbirds näyttää siltä kuin koneen väripaletista löytyisi vain 8 väriä, mutta silti 16 väriä. Jos tuo kuulostaa sekavalta, niin sitä on lopputuloskin. Pelaaja tarvitsee myös kielitaitoa, sillä käsikirjan (englanti) kahlaaminen on lähes pakollista. Kantapään kauttakin tarpeelliset asiat oppii, mutta luulenpa että kyllästyminen iskee ennen oppimista. Kaiken kukkuraksi vaikeustasot ovat ihan päin... Ensimmäinen tehtävä on liian vaikea ja seuraava tehtävä on sitten taas paljon helpompi ja sitä rataa.

Tequen, toimintaseikkailujen ja TV-sarjan ystäville Thunderbirds saattaa olla hankkimisen arvoinen peli, mutta laadukasta peliä etsivien kannattaa kiertää TB hieman kauempaa.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	2
Äänet:	3
Kiinnostavuus:	2
Yleisarvosana:	***

Petri Teittinen

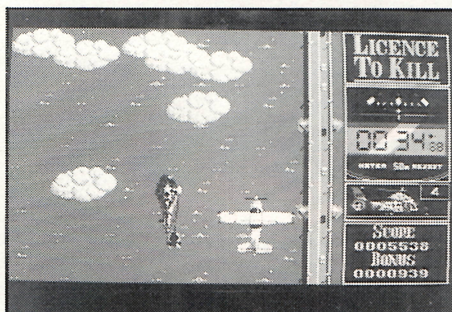
Domark — Amiga, ST, C-64, Spe, Ams, PC, MSX

License To Kill

Bond, James Bond on palannut! Taskunsa pohjalta hän kaivaa tuttuun tapaan Domarkin poikien kyhäämän Bond-pelin. Muutama aikaisempi pikseli-Bond on esikuvansa rinnalla kalvennut olemattomiin, vaikuttaako elokuvalisenssien tappava taika edelleen?

Onneksi ei. Ilmeisesti luvallisella tappamisella on ollut jotain osuutta asiassa, koska ohjelmoija-paroista on onnistuttu rutistamaan tähän mennessä paras Bond-simulaatio. Peli noudattelee suht' tarkoin elokuvan juonta, tai ainakin sen toimintaosuuksia. Ensimmäisessä osiossa pelaaja ohjailee Bondin helikopteria tehtävänään pysytellä huumeporho—Sanchezin jeepin vauhdissa väistellen samalla tiuhaa IT—tulta. Koviltakin pelimiehiltä otetaan heti kättelyssä luulot pois: jo ensimmäisen tason selvittäminen on kovan työn ja tuskan takana.

Toinen taso onkin sitten pelin hauskin. Joystick hetkuttaa etäisesti Bondin näköistä möykkyä ruudulla ja kun oikein tarkkaan katsoo, taitaa möykyn kädessä erottua asekin. Painamalla tulitusnappula pohjaan ilmaantuu näkyviin tähtäin, jonka avulla luotivanan suuntaa voi hieman määräillä. Tarkoituksena on nitistää Sanchezin henkivartijat ja edetä pelikentän alareunasta yläreunaan ja nousta jälleen helikopteriin. Hauskakaksi kakkostason tekee se, miten rakennuksia, laatikoita ja muita esteitä voi käyttää hyväkseen ja edetä commandomaisesti kylväen tuhoa ja kuolemaa ympärilleen.



Kolmoskentässä Bond roikkuu helikopterista köyden päässä ja yrittää ujuttaa koukkua Sanchezin lentokoneen pyrstöön. Tämän onnistuttua siirrytään veteen, jossa pitää uimalla ottaa kiinni Sanchezin lentokone. Sitten seuraa huima vesisuksi-kohtaus, jossa roikutaan lentokoneen perässä ja väistellään karikoita. Lopuksi vallataan rekka, jonka avulla tönitään huumeita kuljettavat rekat metsähallituksen puolelle.

Toiminta on hyvin suoraviivaista ja yksisełitteistä, eikä peliin sisäänpääsemiseksi tarvitse paljoakaan käsikirjaa selata. Avuksi se tietysti on, kuten elokuvan katsominenkin. Grafiikka ei ole kovinkaan järisyttävää, mieleen tulee lähinnä Flying Shark. Alun Bondteema on kivasti toteutettu, mutta jää samalle tasolle sadan muun Amiga-musiikin kanssa. Joystickissä kiinni roikkuvaa pelaajaa on sentään ajateltu, sillä pelattavuus on hiottu kohdalleen. Keskinkertaisista osasista koostuu tässä tapauksessa ihan hyvä peli, elokuvalisenssiksi kerrassaan mainio, mutta kipinä puuttuu.

Varoituksen sana kaikille vanhemmille, jotka heti kärräätte pienokaisianne elokuviin katsomaan vuosisadan kovinta agenttia: uusin Bond ei ole enää huumorilla höystetty koko perheen hupifilmi, vaan nykyaikainen, kyyninen ja väkivaltainen toimintaelokuva. Ei siis aivan pilteille.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	4
Äänet:	3
Kiinnostavuus:	4
Yleisarvosana:	****

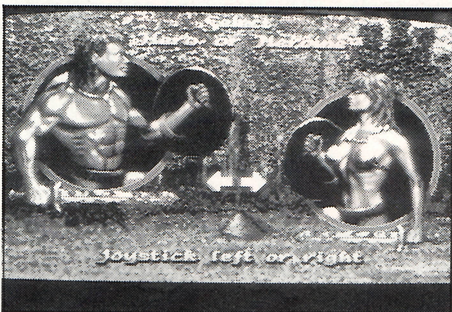
Petri Teittinen

Discovery — **Amiga**

Sword of Sodan

Hui! Paha velho on alistanut hyväntahtoiset maalaiset orjikseen ja sortaa heitä vankkumattomalla kädellä. Pelaajan tehtävä on tietenkin vapauttaa maa pahasta diktaattorista suorasukaisesti ja yksinkertaisesti: nirri pois. Kuulostaako tutulta? Varmasti.

Tanskalainen piraattivesseli Sodan on loikannut pahojen joukosta hyvien puolelle ja tekee nykyään kaupallisia ohjelmia ja kirjoittaa tanskalaisiin alan lehtiin. Sodan eli Soren Gronbech on koodannut tätä peliä iäisyyden mikä kyllä näkyy ja kuuluu, mutta eihän hieno ulkoasu ennenkään ole taannut pelin erinomaisuutta. Paitsi tässä tapauksessa, häh häh. Loistavan grafiikan (ympärille kolikkopelin kuoret ja täydestä menisi) ja äänen lisäksi SOS on myös erittäin pelattava. Pelattavuus selittyy osittain helppoudella: jos peliä ei pelaa läpi viimeistään kymmenennellä kerralla, on vika kyllä pelaajassa eikä joystickissa (eli turha syyttää joikkaria!).



Käsikirja on käytännössä turha koriste, sitä ei tarvitse muuten kuin ehkä katsoakseen mitä eri loitsut (neljä erilaista) merkitsevät. Itse pelaaminen on simppeli juttu, ruudussa näkyvällä hahmolla (mies tai nainen, näin se tasaarvo jyllää) on kädessä miekka ja vastaan tulee erinäköisiä ja -kokoisia vastustajia, jotka kaikki hakataan pilkkeeksi yksi kerrallaan. Erilaisia lyöntejäkään ei ole kuin muutama, jotka oppii miekan käänteessä.

Kokonaisuutena Sword of Sodan on mukavaa ajanvietettä yhdeksi iltapäiväksi höystettynä upeilla kuvilla ja äänillä, vaikeutta saisi vain olla enemmän. Jään mielenkiinnolla odottamaan Sodanin seuraavaa peliä.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	10
Äänet:	9
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	****

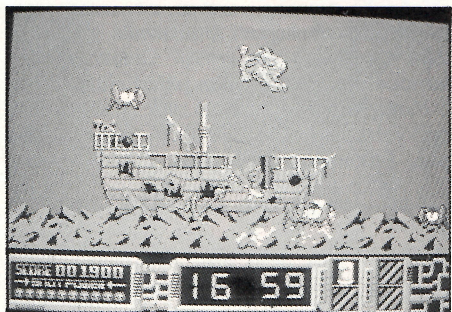
Petri Teittinen

Enigma variations/Again Again — **Amiga, ST, C-64, Spe, Ams**

Gilbert

Brittien televisiossa esiintyvä Gilbert edustaa varsin toisenlaista näkemystä söpöstä ulkoavaruuden oliosta kuin amerikkalaisia viihdyttävä Alf: se on vihreä, turpeahuulinen riiviö, joka muistuttaa happoaltaassa uitettua punkkaria.

Pelin tapahtumat alkavat siitä, että Drillplaneetan asukkaat tulivat violetiksi kateudesta kuultuaan Gilbertin sopimuksesta TV-yhtiön kanssa. He päättivät sabotoida Gilbertin Millenium-luokan roskapönttöä poistamalla siitä muutamia tärkeitä osia, kuten WC-istuimen. Gilbert saa vinkkejä osien piilopaikasta sillä ehdolla, että lyö ennätyksen viidessä suositussa videopelissä.



Ikävä kyllä Drill-planeetalla näyttää olevan ankara pula hyvistä ohjelmoijista. Videopeleistä löytyy Space Invaders -klooni, jossa vihreä limaklöntti ammuskelee ihmisiä, epäpelattava Operation Wolf -klooni, yksinkertainen muistitesti ja pari muuta alkeellista mikälie-kloonia. Pelit ovat yleensä hetkessä ohi, eikä samaa peliä saa pelata kahdesti peräkkäin, joten suuri osa ajasta kuluu harhaillessa rakennusten sokkeloissa.

Ympärillä hääräävät hämärät mönkijät on syytä räkäistä kuoliaaksi, jolloin saa haltuunsa papupurkin tai palan kakkua. Papuja syömällä voi nousta lentoon, mikä perustuu siihen, että ne kiihdyttävät eräiden luonnonkaasujen muodostumista. Vaikutuksen voi kumota nauttimalla jälkimmäistä einestä. Kaupungin lisäksi pelialueeseen kuuluu viemäriverkosto (jossa pavuille löytyy käyttöä) ja vedenalaisia luolia, mutta niissä ei ole mitään tekemistä ennen kuin on onnistunut

jossain videopelissä.

Amigan ja kuusnelosen versioita on turha eritellä, sillä ne ovat aivan yhtä huonoja, paitsi että Amigan Gilbert on ehkä rahtusen verran pelattavampi. Lisenssipeleissä tämä ei ole mikään itsestäänselvyys.

Pelin pakkauksesta ja ohjeista saa helposti käsityksen, että kyseessä olisi hulvattomalla brittihuumorilla höystetty sekoilu, mutta itse asiassa se on aivan tavallinen Lazy Jones -tyylinen metapeli, siis peli pelien pelaamisesta. Ideaa on käytetty lukemattomia kertoja ja yleensä suuremmalla menestyksellä, joten Gilbertin kohtalona on päätyä Excelsior-luokan paperikoriini.

Testattu:	Amiga, C-64
Grafiikka:	6
Äänet:	8
Kiinnostavuus:	5
Yleisarvosana:	**

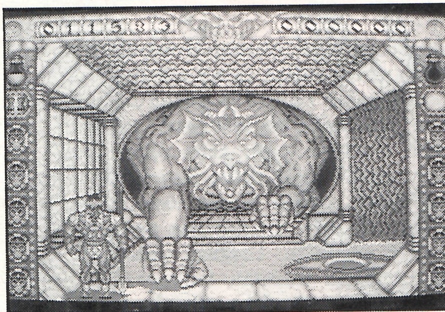
Jukka Tapanimäki

Palace/Delphine Software — **Amiga, ST**

Castle Warrior

Kun kuningas joi myrkyn, niin eipä auta muu kuin pistää valtakunnan öklöttävin muskelimies noutamaan lääkettä. Tämän eeppisen retken vaiheista kertova kuvaelma on jaettu kuuteen näytökseen: kuoleman käytävä, louhikäärme Olisos, maanalainen joki, Jibba-hirviö, kohtaaminen Zandorin kanssa ja voittoisa paluu.

Ensimmäisessä osassa sankarimme laahaa muskelimassaansa kolmiulotteisesti vierivää käytävää pitkin ja huiskii lepakoita miekallaan. Pariin otteeseen etenemisen pysäyttää isompi hirviö, jonka syöksemät tulipallot pitää palauttaa hallitulla baseball-tekniikalla. Toisessa osassa sankarimme keihästää vaikuttavan näköisen vaaleanpunaisen louhikäärmeen, joka syöksee tulipalloja ja kahmii isoilla kourillaan. Kolmannessa osassa ohjaillaan kanoottia kolmiulotteisesti vierivässä tippukiviluolassa. Ja sitä rataa.



Pelin grafiikka on varsin näyttävää, ainakin silloin kun se ei liiku. Kohti lentävien kappaleiden animaatiossa on nirsoiltu ja vaikutelma on muutenkin lattean litteä, minkä vuoksi etäisyyksiä on vaikea arvioida. Myöskään käytävien vieritys ei pahemmin vakuuta: niiden pitäisi liikkua katsojaa kohti, mutta itse asiassa ne näyttävät vierivän ulospäin. Omituinen efekti.

Aluksi syntyy vaikutelma, että pelissä olisi paljonkin sisältöä, mutta sen osaset on toteutettu niin minimaalisella pelattavuudella, että oikeastaan Castle Warriorin voisi luokitella animoiduksi sarjakuvaksi. Kyllä minä silti mieluummin vaikka luen huonoa sarjakuvaa kuin pelaan tällaista tahmeaa ja turhauttavaa epäpeliä, jossa on aineksia korkeintaan keskinkertaiseen demoon.

Viiden minuutin mittainen teemamusiikki virittää tunnelmaan ja herättää suuria odotuksia, mutta loppujen lopuksi pelin ainoa kiinnostava piirre on sen espanjalainen alkuperä.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	8
Äänet:	8
Kiinnostavuus:	4
Yleisarvosana:	*

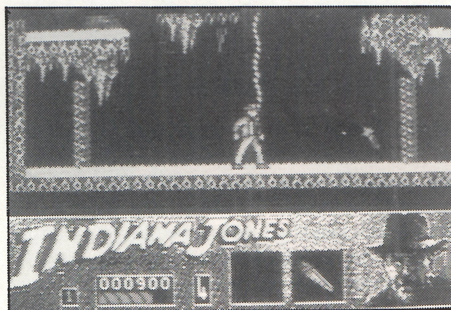
Jukka Tapanimäki

Lucasfilm/U.S. Gold — **C-64, ST, Amiga, Spe, Ams**

Indiana Jones and The Last Crusade

(Indy-fanfaari) Mies ja hattu ovat jälleen täällä, kuten myös elokuva ja Lucasfilmin U.S. Goldille lisenssoima tietokonepeli. Itse asiassa pelejäkin on kaksi: Zak MacKracken -tyyppinen seikkailupeli ja tällä kertaa Tuomion Temppeliin joutuva actionpeli. Elokuva kuuluu olevan paras Indy kaikista kolmesta, entäpä miten sijoittuu peli neljän (neljän olemassaolevan Indiana Jones -pelin) joukkoon?

Elokuvasta on napattu huomattavimmat kohtaukset, joista on väännetty pelin toimintaosuudet. Aluksi nuori Indy kiipeilee luolastossa etsien Coronadon ristiä ja läimien ruoskalla vastaantulevia natseja. Luolasta pois päästyä hypitään eläimien seassa junavaunuissa. Kolmas osuus on ensimmäisen toisinto taustojen muuttuessa luolista katakombeiksi. Lopuksi heilutaan vielä linnan seinämillä ruoskan varassa, aiheutetaan sekasortoa saksalaisten ilmalaivalla ja päädytään tavoittelemaan pyhää Graalin maljaa temppelistä. Eli toimintaa pitäisi riittää.



Mutta kun toteutusta ei riitä. Actionpelistä on vastuussa U.S. Goldin englantilainen pää, tarkemmin sanottuna Tiertex. Nämä ovat onnistuneet tyrimään tuttuun tyyliinsä koko lisenssin. Yritelmän kaataa kuten niin monet muutkin matala pelattavuus ja läpikuultava tavallisuus. Kuusnelosen versiossa on sentään onnistunut Indy-sprite parransänkineen kaikkineen, mutta muu grafiikka on köyhää. Audiopuolta ei oikeastaan ole, jos ei Indy-tunnaria lasketa mukaan ja vaikka laskettaisiin, ei se tätä Kadonneen Pelattavuuden Metsästäjää pelastaisi. Tosin mielipiteeseeni vaikuttaa voimakkaimmin surkean ykköstason suhteeton vaikeus.

This license makes no sense, mutta odotetaan nyt Indy III:n seikkailupeliversiota. Se kuuluu olevan hyvä, selkeästi pelattava tikkuohjattu seikkailu, joka lunastanee paikkansa mikro-Indyjen pelihyllyissä actionpeliä paremmin.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	6
Äänet:	2
Kiinnostavuus:	4
Yleisarvosana:	**

Pasi Hytönen

Rainbow Arts — **Amiga, ST**

Realm of The Trolls

Kuka muistaa vielä vanhan pelin nimeltä Lode Runner? Sehän tuli ensimmäisen kerran jo aatamin aikoihin Vicciin ja kuusneloseen. Nyt vanha idea on lämmitetty uudelleen ja saamme taas kirota sen parissa valvottuja öitä.

Lode Runnerin idea on Realm of Trollsissa naamioitu kauniin grafiikan, skrollaavan kuvaruudun, muutaman lisäominaisuuden ja hassun haltijakertomuksen taakse. Ideana on päästä peli läpi kenttä kerrallaan keräämällä kaikki kentässä olevat tavarat ja pois-

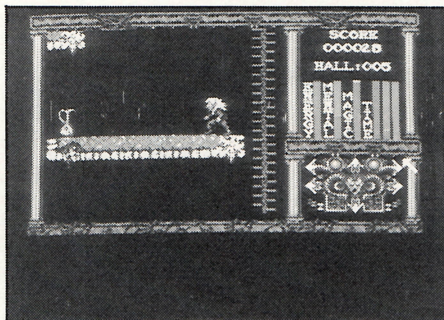
tumalla sitten auenneesta ovesta.

Kertomuksen mukaan peli sijoittuu kivikauden aikoihin, jolloin maailmaa hallitsivat pahat peikot ja hyvät keijukaiset. Kerran peikot tekivät ryöstöretken keijujen maailmaan ja varastivat kaiken minkä irti saivat. Keijukaiset yrittivät yksi toisensa jälkeen varastaa takaisin tavaroitaan epäonnistuen surkeasti. Vain kartta peikkojen luolista saatiin saaliiksi. Mistä arvasitte: pelaaja on yksi noista keijuista ja tehtävänä on yrittää saada takaisin sukukalleudet.

Peikot vartioivat tarkasti varastamiaan aarteita. Jos he saavat tunkeilijan kiinni, alkaa kamala mätkiminen ja keijulta vähenee energiaa. Onneksi keijujen poppamies on antanut kullekin kandidaatille taikavoimaa. Taialla keiju voi syövyttää palan maata vierestään tai ampua jäädytysnuolia, joilla peikot jähmettyvät hetkeksi.

Peikkojen luolat koostuvat tasoista ja tikapuista. Näinollen keiju voi syövyttää reiän tasoon ja pudottautua alaspäin. Luolissa on myös teleportteja ja sinne tänne ilmestyviä taikureita. Taikurit voivat palauttaa keijun energian, jos se on riittävän lähellä. Lisäkiusana ovat putoilevat kivet, vesi, tulipallot, hissit ja vierivät kaivosjunat.

Peli tällaisenaan olisi varmasti melko tylsä.





Onneksi ROT:ssä on sisäänrakennettu kenttäeditori, jolla pelaajat voivat suunnitella toisilleen ikäviä pulmia. Jo editori sinällään on erittäin monipuolinen, sillä pelaaja voi muuttaa jokaikistä asiaa: peikkojen liikehdintää, hissien kulkuratoja, taikureiden ilmestymistä ja muuta. Kun tähän vielä lisätään monipuoliset levyoptiot, tilanteen tallennus, kentän harjoittelumahdollisuus ja pelaaminen kaveria vastaan, saadaan suorastaan nautittava pelikokemus.

Realm of Trollsin grafiikka on erittäin viimeisteltyä ja tunnelmaan sopivaa. Myös äänieffektit ja alkumusiikki ovat taidokkaasti valitut. Pelaaminen on erittäin helppoa ja nautittavaa johtuen taidokkaista vieritys- ja tikunlukurutiineista. Ainoana miinuksena on mainittava pieni epätarkkuus levyn lukemisessa. Jos save-levy on hajonnut, ohjelma tilttaa ja pyytää boottaamaan koko roskan uudelleen. Tästä huolimatta Realm of Trolls kerää pisteet ja mielenkiinto pelaamiseen säilyy varmasti pitkälle tulevaisuuteen.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	9
Äänet:	9
Kiinnostavuus:	10
Yleisarvosana:	****

Jori Olkkonen

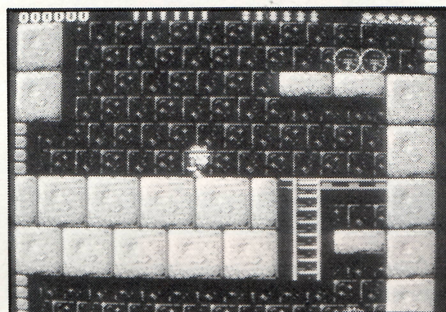
Firebird — **Amiga, C-64**

Rick Dangerous

Rick Dangerous on ilmeisestikin Indiana Jonesin kaksoisveli. Samanlainen lierihattu, samanlaiset nahkakuteet, sama komea Harrison Ford -naamataulu. Pelipaketista löytyy nelivärinen taidokkaasti piirretty sarjakuva, jossa kerrotaan ennen peliä tapahtuneet tapahtumat.

Rick on saanut käsiinsä kirotun Goolun temppelin kartan ja päättää lähteä metsästämään sieltä aarretta. Kirottu temppeli on vaarallinen paikka. Yksikään ihminen ei ole selvinnyt sieltä hengissä. Pelaajan tehtävä on ohjata Rick läpi laajan temppelin, varoen alkuasukkaita ja ansoja ja keräten aarteita.

Rick Dangerous on platform-tyyppinen peli. Rick voi hyppiä tasolta toiselle, kulkea tikapuita ja rosoisia seiniä ylös. Hän voi myös kumartua ja hypätä. Aseistuksena Rickillä on kuudestilaukeava, johon panoksia löytää pitkin ratoja. Tukevalla kepillä Rick voi sohia painonappeja, erilaisia elikoita ja alkuasukkaita. Temppelissä on pahoja sortumia, joiden selvittämiseen Rick tarvitsee



dynamiittia. Onneksi seikkailun jumala on suonut sitäkin matkan varrelle puisiin laatikoihin.

Temppelissä on monia erilaisia ansoja. Heti pelin alussa Rick joutuu juoksemaan karkuun Indiana Jonesista tuttua vierivää kiveä. Seinissä olevista patsaista lentää silloin tällöin teräviä puisia keppejä, joita Rickin on osattava väistää. Lattiassa törröttää siellä täällä teräviä piikkejä. Oviaukoissa saattaa olla myös ansa. Siksi aukkoon on hyvä tökätä kepillä ennen kulkemista. Kaiken kukkuraksi temppelissä asustaa temppelin vartijoita ja erilaisia ötököitä. Ötökät voi nukuttaa kepillä sohimalla, mutta alkuasukkaat tarvitsevat talttuakseen lyijyä Rickin revolverista.

Rickin grafiikka on juuri sitä miltä sen pitäisikin näyttää eli vanha atsteekkitemppeli. Pelattavuus on erittäin hyvä ja äänitehosteet loistavan humoristisia. Neljä todella pitkää erilaista rataa takaavat pelinautinnon vielä ensi viikollakin.

Kaikista hyvistä puolistaan huolimatta Rick on edelleen platform-peli: pelaaminen perustuu paljolti muistiin, sillä Rickin täytyy aina tietää edeltäkäsin mitä on tulossa seuraavan kulman takana. Kuoleman sattuessa Rick palaa takaisin edelliseen tarkastuspisteeseen, joita on pelissä noin kymmenen ruudun välein. Tämä on pitemmän päälle turhauttavaa ja uuvuttavaa. Rickiä voisikin suositella lähinnä seikkailuhenkisille pomppimispelien ystäville.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	9
Äänet:	9
Kiinnostavuus:	8
Yleisarvosana:	****

Jori Olkkonen

Chrysalis — **Amiga, ST, PC**

Prison

Uuden pelifirman ensituotteet ovat aina kiinnsotavia. Miten menestynee Chrysalis vain 16-bittisille tarkoitetussa Prisonissaan?

Tarinan sankari Jag, jonka housuihin pelaaja asettuu, edustaa tulevaisuuden epätoivoisia lainvartijoita. Esimiehiltään saamiaan toimintaohjeita noudattaen Jag järjestää verilöylyn kellarileipomossa, jossa huumeliiga tiettävästi harjoittaa tuottoisaa liiketoimintaa veroviranomaisten tavoittanmattomissa. Ruumiinlaskentaa suoritettaessa paljastuu jauhoinen totuus, kylmäkallet olivatkin aivan tavallisia taikinanpyörittäjiä! Jag ei näe toimissaan mitään eettisesti arveluttavaa ja vannoo viattomuudestaan vakuuttuneena kostoa matkallaan Altraxin vankilasiirtokuntaan.

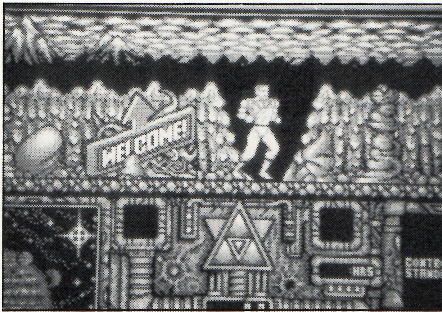
Pelaajan tulee kuljettaa Jagia pitkin ja poikin Altraxia siinä toivossa, että onnistuisi löytämään planeetalle pudonneen pakoaluksen kappaleet, joita kanta-asukkaat niinikään halajavat.

Kaupungin kartoitusta vaikeuttavat paitsi

vihamieliset alkuasukkaat myös erilaiset kaduille ripotellut räjähteet ja maankuoren repeämät. Erikoinen piirre pelissä on vuorokaudenaikojen vaihtelua noudattava valaistuksen muuttuminen. Yöaikaan liikkuminen on varsin vaarallista, koska kaduilla parveilee hämärämiehiä ja turvallisen jalansijan löytäminenkin tuottaa tuskaa pimeässä.

Toimintapelin elementtejä Prisonissa edustavat kiihkeät käsikähmät Altraxia hallitsevien jengiläisten kanssa, sokkelovaellus ansojen seassa ja tarve-esineiden keräily matkan varrelta. Viimeksi mainittu toiminto samoin kuin tutkitun alueen kartoitus kuuluu olennaisesti myös seikkailupelien luonteeseen.

Prison tarjoaa pitkin matkaa pelaajan pureskeltavaksi pikku pähkinöitä, joiden ratkaiseminen on edellytys pelin etenemiselle. Perinteisistä seikkailupeleistä poiketen Prison sallii pulmatilanteessa vain muutaman valmiin vaihtoehdon valikosta poimittavaksi. Ongelma voi olla yksinkertaisesti valinta punaisen ja sinisen johtimen välillä pommia purettaessa. Monimutkaisempi tilanne syntyy esimerkiksi kaupankäynnin yhteydessä, jolloin vaihtoehtoisia toimintatapoja poikii lisää jokaisen valinnan jälkeen.



Prison vaatii pelaajalta kohtuullista kykyä käännellä peliohjainta, mutta mitään salamannopeita refleksejä ei edellytetä. Havaintokykyä ja kekseliäisyyttä tarvitaan jo runsaammin, sillä ilman niitä peli ei etene. Oikea oivaltaminen liittyy useimmiten tarkoituksenmukaisen esineen valintaan erilaisissa pulmatilanteissa.

Koska pelissä on paljon tuntematonta territoriota taivallettavana, vaarojakaan ei voi tyystin välttää. Valju viikatemies poimii pelaajan pivoonsa useammin kuin kerran. Tämä ei kuitenkaan muodostu ongelmaksi, sillä Prisonissa on mainio pelitilanteen tallennusoptio. Pelaaja voi taktikoida ja tehdä uhkarohkeita valintoja tuntemattomassa ympäristössä. Jos henki meneekin, niin oppi ei ole tullut kovin kalliiksi, kun voi aloittaa pelin uudestaan tallentamastaan kohdasta.

Prison on siitä harvinainen peli, että sen pelaa läpi suhteellisen sutjakkaasti ja loppuun päästyään on tyytyväinen aikaansaannokseensa. Mielihyvästä sen voi antaa lahjaksi kaverille, sillä se on tehtävänsä täyttänyt.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	9
Äänet:	8
Kiinnostavuus:	9
Yleisarvosana:	*****

Markku Alanen

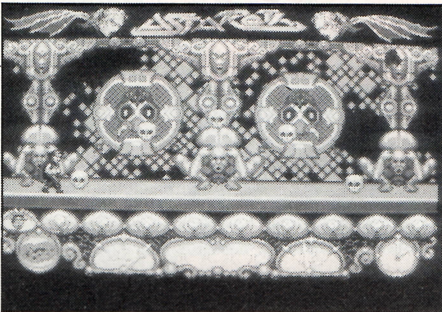
Hewson — **Amiga, ST**

Astaroth

Astaroth on se peli, jonka kansi sensuroitiin Englannissa kakaroiden silmille soveltumattomien naisenosien esiintymisen johdosta. Sääli, sillä pelin mukana tuleva juliste, joka luultavasti olisi ollut pelin kansi, on todella hieno.

Astarothin tekijä Marc Dawson aloitti pelin tekemisen luettuaan erään Stephen Kingin novellin, joka käsittelee mielen voimia. Tämä kuvastuu pelistä kaikin puolin: Marc on saanut peliinsä ilmapiirin, josta pelaajalle tulee mieleen yliluonnolliset voimat.

Pelaajan tehtävänä on etsiä ja tuhota kuoleman enkeli Astaroth. Tehtävä ei ole helppo, sillä Astarothin sielua vartioi kolme karmivaa oliota, jotka täytyy tuhota ensin: elävä sfinksi, kolmipäinen lohikäärme ja naispuolinen demoni. Lisäksi kuvassa on mukana suuri joukko pikkupiruja, joista on pelaajalle enemmän tai vähemmän haittaa.



Pelialueena toimii jonkinlainen kivestä rakennettu sokkeloinen temppeli. Sinne on siroteltu kymmenen mielen voimaa, jotka auttavat pelaajaa tehtävässään. Aluksi pelaaja ei voi tehdä mitään muuta kuin kävellä ja hyppiä. Ominaisuuksien karttuessa pelaaja voi liikuttaa esineitä, tehdä tulta ajatuksen voimalla, levitoida, jäädyttää ja muuta mukavaa. Temppelissä on vihollisten lisäksi kiusana erilaisia ansoja ja salaovia, joiden välttämiseksi tarvitaan mielen voimia.

Astaroth on todella hieno peli aina pakkausta ja ohjekirjoja myöten. Grafiikka on todella huolellisesti tehtyä ja animointi sulaa silmissä. Temppelin jokainen huone on kuin erillinen taideteos. Pelin taustalla ja alkuruudussa soivat musiikit ovat ehkä parhaimpia mitä Amigalla on tehty. Musiikkia lukuunottamatta ST- ja Amiga-versiot ovat identtiset.

Pelistä ei kuitenkaan saa loistavaa pelkällä näyttävyydellä. Astarothin pelaaminen on koko ajan sitä samaa nykertämistä. Sokkeloinen temppeli on liian laaja ja esineiden etsimiseen kyllästyy pian. Vannoutuneet seek-and-destroy-pelien ystävät kokeilkoot Astarothia, toiminnasta pitävät älkööt vaivautuko.

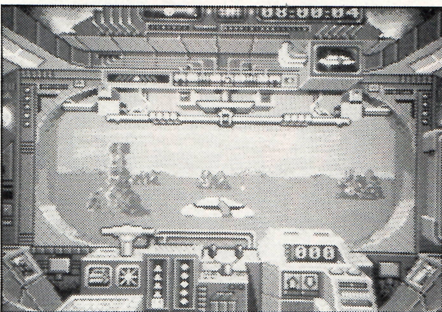
Testattu:	ST, Amiga
Grafiikka:	10
Äänet:	10
Kiinnostavuus:	6
Yleisarvosana:	***

Jori Olkkonen

Infogrames — **Amiga, C-64, Ams, ST**

Operation Neptune

Vedenpinnan alainen maailma ei tunnu olevan tuttu elementti peliohjelmoijille. Se on saanut olla jokseenkin rauhassa tietokonepelien tapahtumien keskittyessä maallisempiin asioihin. Ainoat mainetta niittäneet vedenalaiset visiot ovat olleet erilaiset sukellusvenesimulaatiot, jotka ovat yleensä tarkastelleet asioita Toisen Maailmansodan periskooppiperspektiivistä. Muut pelityypit ovat muutamaa harvaa poikkeusta lukuunottamatta tyytyneet jättämään tämän elementin kaloille. Nyt ranskalainen Infogrames uskaltautuu tuntemattomille vesille toiminta- ja strategiapelillä Operation Neptune.



Kaiken toiminnan keskipisteenä on pienikokoinen hyökkäyssukellusvene Bathyscape C5, mutta pelissä ei silti ole pyritty minkäänlaiseen vedenalaisen todellisuuden simulointiin. Sukellusveneen ohjaaminen ei tuota tuskaa ja pakollisten mittareiden seuranta on minimoitu kahteen. Ohjauspaneelista voi pikemminkin valita erityyppisiä pelijaksoja kuin vedenalaiselle kulkuneuvolle elintärkei-

tä teknisiä toimintoja.

Pelin tarkoituksena on vihollisen tukikohtien ja niitä yhdistävien voimalinjojen tuhoaminen. Purkutöitä tulee eteen myös puolustettaessa omia tukikohtia vihollisen hyökkäyksiltä. Tihutöiden suorittamiseen on aina useampia vaihtoehtoja. Sukellusveneen lisäksi on mahdollista käyttää vedenalaista skootteria tai uskaltautua ulos pelkässä märkäpuvussa harppuuna ainoana aseena. Sukellusvene ja skootteri on varustettu tuhdein tykein ynnä laserkanuunoin. Tärkeimmät välineet vihollisen tuhoamisessa ovat kuitenkin aikapommit, joita on rajoitettu varasto.

Operation Neptune on oiva keitos ammuntapeliä, toimintapeliä ja strategiaa. Erilaisia pelillisiä elementtejä on riittävästi ja toteutus edustaa vankkaa ranskalaista osaamista. Grafiikka on kaunista katsella ja äänitehosteet tukevat toimintaa sopivalla tavalla. Jos käyttää näitä kriteereitä ilmaisemaan tietokonepelin tasoa, ei voi kuin todeta OperatiMiPy'äyrääqqsty0äusäältuolelle.

Infogrames onnistuu useimmiten täyttämään hyvän tietokonepelin ulkoiset vaatimukset. Captain Blood oli jopa aikoinaan Euroopan ykköspeli. Toisaalta on tasapuolisuuden nimissä todettava, että en tunne yhtään tietokonepelaajaa, joka jaksaisi kuluttaa pitempään kyseisen ohjelmistotalon tuotteita. Jokin oleellinen pelattavuuteen liittyvä ainesosa puuttuu aina Infogramesin keitoksista. Kun se löytyy, niin odotettavissa on todellisia huippupelejä. Operation Neptune ei valitettavasti ole sellainen.

Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**8**
Äänet:	**7**
Kiinnostus:	**8**
Yleisarvosana:	******

Markku Alanen

YHTIÖMME ON JO PITKÄÄN OLLUT TUNNETTU KORKEALAATUISISTA JA ÄÄRIMMÄISIÄ YKSITYISKOHTIANSA MYÖTEN HUOLELLISESTI VIIMEISTELLYISTÄ TUOTTEISTAAN!

TÄMÄKIN UUSIN TOIMINTA- JA SIKAILUPELIMME ON MAINIO ESIMERKKI...

KAS...

HEH HEH... ONPA PUJAHTANUT KANTEEN LYSTIKÄS PINOVIRE...

TOIMINTA JA SIKAILUPELI

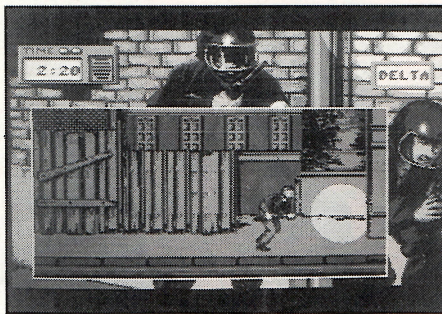
TOIMINTA- JA TAITOPELIT

Infogrames | Amiga, ST

Hostages

Terroristintorjunta on päivän sana Ranskassa, mistä todisteena ranskalaisen Infogramesin terrorismiaiheinen Hostages. Nimensä mukaisesti panttivangit ovat kuvassa mukana. Pelaaja saa tehtäväkseen ohjata neljän miehen iskuryhmä vallattuun suurlähetystöön, jossa lukumäärältään tuntematon terroristijoukkio pitää panttivankina korkea-arvoisia virkamiehiä.

Peli on jaettu kolmeen osioon. Ensimmäisessä pitää ohjata iskuryhmän miehet sopiviin ammunta-asemiin lähetystön ympärille, toisessa tapahtumat kuvataan tarkka-ampujan kiikaritähtäimen kautta ja samalla yritetään lingota yksi tai useampi mies lähetystön ikkunan läpi sisälle. Tarkka-ampujaa tarvitaan, kun ikkunoissa näkyy terroristien tai



panttivankien siluetteja, köysistä roikkuva mies kun ei voi rynnistää huoneeseen, jossa on terroristi odottamassa ase valmiina. Tai voi mutta eipä taida olla järkevää. Kolmannessa osiossa pelaaja ohjaa iskuryhmäläistä lähetystön sisätiloissa.

Grafiikka on ST:n ja Amigan Hostageissa identtistä, tyylikästä ja hyvin animoitua. Mainitsemisen arvoinen on kolmas osio, jossa aktioni on esitetty kolmiulotteisesti. Se, missä Amigan Hostages menee edelle, on tunnelma. Taustalla jumputtava musiikki on kuin suoraan reväisty jostain jännityselokuvasta voimistuen ja hiljentyen ruudulla esiintyvän toiminnan mukaan. Peliin sisäänpääseminen vaatii pientä käsikirjaan tutustumista, mutta yrityksen ja erehdyksen kautta onnistuu ilmankin.

Hostages on hauskaa ja harmitonta, vaikkei kylläkään kovin pitkäikäistä terroristinnitistämistä.

Testattu:	**Amiga, ST**
Grafiikka:	**9**
Äänet:	**9**
Kiinnostavuus:	**8**
Yleisarvosana:	********

Petri Teittinen

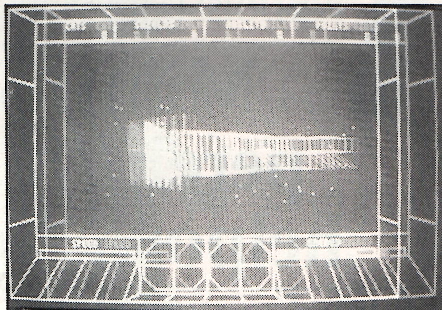
Elite | ST, Amiga, C-64, Spe, Ams

Wanderer

Vihdoinkin, vihdoinkin jotain uutta! Lehdistä tuttua kolmiulotteisefektiä on käytetty pelissä! Tai
vihdoinkin
on hiukan pitkälle menevä määrite, sillä Wanderer on vanhahko ranskalainen peli, jonka Elite osti ja muutti.

Muutti ja muutti. Vanhaan ranskaversioon verrattuna Wanderer ei ole muuttunut mihinkään suuntaan. Edelleen pelissä lennellään avaruudessa, ammuskellaan ja avaruspokeria pelaamalla yritetään kerätä 8000 kissaa, jotta päästään eeppiseen lopputaisteluun Sphinxin kanssa.

Tärkeintähän on tietysti kolmiulotteisuusefekti. Pelin mukana tulee pahvilasit, joissa



toinen linssi on sininen, toinen punainen. Ruudulla temmeltävät objektit on piirretty sinisellä vektorigrafiikalla ja pikkaisen eri kulmasta punaisella viivoituksella. Lopputuloksena on kolmiulotteisuus ilman kalliita erikoislaseja. Ja se jopa toimii siinä määrin, että haluaisinpa nähdä vaikka Eliten in glorious 3-D.

Valitettavasti tämä efekti onkin mielenkiintoisinta mitä Wanderer tarjoaa, sillä muuten peli on sekava ja hidastempoinen ammuskelupeli. Kuten loogista onkin, ST-Amigan vektorigrafiikka on nopeaa ja sulavaa, kuusnelosen huomattavasti vähemmän nopeaa ja sulavaa.

Itse asiassa hauskinta onkin tunnin Wanderer-session jälkeen temmata lasit silmiltä ja yrittää uudestaan sopeutua normaaliin maailmaan. On meinaan silmät ristissä.

Testattu:	**ST, Amiga, C-64**
Grafiikka:	**8**
Äänet:	**6**
Kiinnostavuus:	**7**
Yleisarvosana:	*****

NNnniirrvvii

Cosmi | C-64/128

Navy Seal

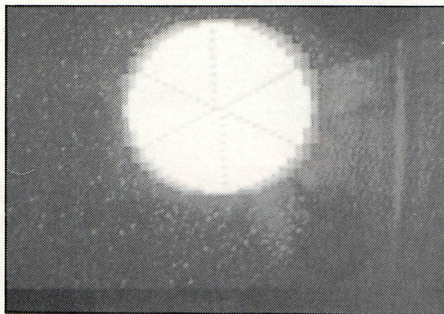
Kaikki menestyksekkäät pelit saavat aina jäljittelijöitä, eikä Microprosen Airborne Ranger ole ensimmäinen. Cosmi on tehnyt siitä oman versionsa, joka liikkuu täysin vastakohtaisissa sfääreissä kuin esikuvansa: Navy Seal.

Olet US-laivaston eliittisotilas, SEAL (Sea, Air and Land), joka saa niskoilleen pahimmat erikoistehtävät. Navy Sealissa on neljä tehtävää, joista jokainen alkaa pudottautumisella vastustajan läheisyyteen ja jatkuu räpiköinnillä heidän ydinalueilleen. Siellä tapellaan tie kohteeseen ja täytetään määräykset. Alusta lähtien vaarat kuitenkin uh-

kaavat, ei vähiten haiden, miinojen ja muiden sukeltajien muodossa.

Joidenkin mielestä tämä voi kuulostaa hyvältä, mutta toteutus klikkaa — ja pahasti. Ideoita voi varastaa, mutta taito puuttuu liian usein.

Anteeksiannettavaa (nippanappa) on heikko ulkonäkö ja aneeminen olemus. Kestämättömäksi kaiken tekee yletön vaikeus. Aina soturin kuollessa joutuu pelaaja aloittamaan levelin alusta, mikä käy pidemmän päälle pahasti hermoon.



Navy Sealistä on vaikea löytää mitään kovin hyvää. Hupaisin yksityiskohta kaikessa lienee pakkauksen mukana tuleva 'sukeltajankello'. Mutta muuten: bah. Unohda koko roska, on parempiakin kohteita tuhlata rahaa.

Testattu:	**C-64**
Grafiikka:	**6**
Äänet:	**6**
Kiinnostavuus:	**8**
Yleisarvosana:	******

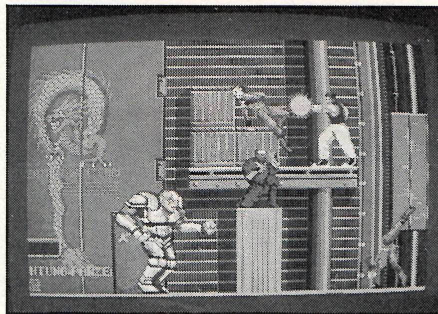
Jukka O. Kauppinen

Imagine — **C-64, Spe, Ams (ST, Amiga tulossa)**

Bad Dudes vs. Dragonninja

Mitä tarkoittaa "Elite"? Mikä ihmeen "Gauntlet"? Vihdoinkin on tullut peli meidän rautalankaselityksiä vaativalle ajallemme:"Pahat jätkät vastaan Lohharininja". Harvoinpa nimi kertoo näin selvästi kiireiselle city-ihmiselle mistä pelissä on kysymys.

Dragonninja perustuu Data Eastin kehuttuun kolikkopeliin. Kuten enemmän pelailleet jo arvaavat Lohikäärmeninja taistelee tiensä läpi terrosristininja-armeijoiden kohdatakseen joka tason lopussa sitten pakollisen erikoisvastustajan. Osa pätkityistä Pahoista jättää jälkeensä puukon, lisä-aikaa tai -energiaa. Seisomalla hiljaa paikoillaan, firenappi tiukasti rutistettuna, kerää ninja voimaa erikois-super-megalyöntiin, joka niittää



roppakaupalla vastustajaa. Joystickin mahdollisesta kuudestatoista asennosta jokainen vastaa huutoon ja tuottaa tulosta.

Dragonninja ei siis tuo mitään uutta pelimaailmaan, mutta ainakin välittää fraasinsa hyvin tehtynä. Double Dragonin kaltaiseen mokaukseen ei sorruta. Kuusnelosen grafiikka on erinomaista, vaikka henkilöiden kävelyvauhti ja animointi ovatkin ristiriidassa keskenään. Lyöntien osuma-alue on taas pihi ja kitsas, mikä toisia miellyttää, minua ei.

Kaksinpeluumahdollisuutta lukuunottamatta Dragonninja on niin lähellä peliautomaattia kuin kuusnepan resursseilla pääsee. Amstradin versio häviää grafiikan tarkuudessa, mutta voittaa pelattavuudessa. Kuusitoistabittisissä Amiga pärjää erinomaisesti grafiikan ollessa isoa ja näyttävä sekä varsin notkeasti liikkuvaa. ST näyttää samalta, mutta valtava hitaus aiheuttaa pelilevykkeiden formatoimisen.

Dragonninjan suurin etu on se, että jokainen misogynisti voi hakata naisia kuvaruudulla eikä joudu menemään naimisiin.

Testattu:	**C-64, Ams, ST, Amiga**
Grafiikka:	**9**
Äänet:	**8**
Kiinnostavuus:	**8**
Yleisarvosana:	*******

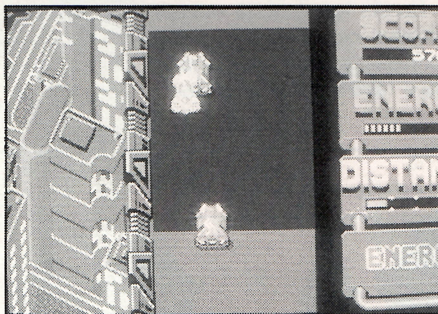
DragoNnirvi

Go! — **ST, Amiga, C-64, Spe, Ams**

L.E.D. Storm

Moni kauemmin kuusnepulilla pelaillut muistanee vielä pelin "Bumping Buggies", missä hyppykykyiset kuplavolkkarit murskasivat kanssakilpailijoitaan. Nimestään huolimatta Laser Enabled Destruction Storm pomppii saman kaavan mukaan,ei ole Volkswagen mutta kupla kumminkin.

L.E.D. Stormissa ajellaan läpi vertikaalisesti liusuvien reittien, murskataan kilpailijoita pomppimalla heidän kehnojen rassiensa päälle ja ravistellaan takapuskuriin tarrautuvia sammakoita. Bensaakin on kerättävä. Kaikki pakolliset öljyläikät, hyppyrit, miinat, räjähtävät rekat ja lisä-aseet sun muut ovat



mukana. Tosin on irrationaalista, että auto on muka Laser Enabled Destruction-alkuinen eikä lasereista tai muusta ammuskelusta ole tietoakaan.

Grafiikka on ihan OK. Kuusnelosessa on jopa parallaksiscrollaus, joka Amigasta puuttuu. Mutkissa aktivoituva horisontaaliscrolli on Amigassa välillä hirveää nähtävää. ST-version suurempi nopeus paikkaa hiukan tätä puutetta, mutta missään versiossa ei oikein voi puhua varsinaisesta peli-elämyksestä.

LED Storm on jälleen kerran niitä pelejä, joita ei voi sen enempää haukkua kuin kehuakaan. Yleiseen Go!-tasoon verrattuna kuitenkin ihan siedettävä.

Testattu:	**ST, Amiga, C-64**
Grafiikka:	**7**
Äänet:	**8**
Kiinnostavuus:	**8**
Yleisarvosana:	******

Nnirvi

Grandslam — **Amiga, ST, C-64, Spe, Ams**

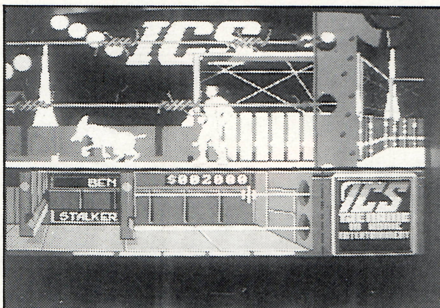
The Running Man

The Running Man on tulevaisuuden TV-show, jossa muutama rikollinen usutetaan ällistelemään toisiaan ja ympäristöään rajatulle ja TV-kameroiden kattamalle alueelle. Hetken etumatkaa annettuaan seuraavat rankasti aseistetut metsästäjät perässä ja lahtaavat rikolliset kansakunnan kuolatessa televisioidensa ääressä. Yksikään rikollinen ei ole koskaan selvinnyt hengissä, mutta kuten mainoksessa sanotaan, Schwarzenegger ei ole vielä kokeillut taitojaan.

Grandslamin The Running Man perustuu samannimiseen elokuvaan, joka taitaa juuri parasta aikaa pyöriä hieman vajaammille kuin täysille yleisöille ympäri Suomea. Elokuva taas perustuu ERITTÄIN väljästi Stephen Kingin samannimiseen novelliin. Itse

asiassa yhtäläisyys rajoittuu päähenkilöiden nimiin ja novellin nimeen, muu onkin sitten muutettu. Kirja on miljoona kertaa parempi, uskokaa pois. Joka tapauksessa, Arnie-poju näyttelee siis Ben Richardsia ja pelissä ilotikun heiluttaja ohjaa Ben Richardsia.

Kirjan luettuani ja elokuvan yököteltyäni latasin pelin innolla. Tälläisestä teemasta voi tehdä todella loistavan pelin...(peli käynnistyy...hetken pelaaminen)...tai sitten todella surkean räpellyksen. Suunnittelijat ovat taas livahtaneet kuin koirat veräjistä. Reippaan väkivallan ja mähellyksen sijasta ruudulle ilmaantuu sivusuuntaan rullaava Rolling Thunder -klooni. Hieman Ben Richardsin näköinen köntti huojuu vasemmalta oikealle monotellen koiria, hyppien esteiden yli ja monotellen vastaantulijoita.



Graafisesti peli ei ole ihan hirveän kaamea, monitaso-scrollaus toimii nätisti. Äänipuoli ei ole kovinkaan kummoinen, C-64 tekee sen minkä pystyy ja Amiga soittelee digitoituja musiikkeja ja efektejä silloin tällöin. Pelattavuus onkin se kriteeri joka erottaa koneet toisistaan. C-64 kun pesee Amigan mennen tullen, eikä ole kyllä ensimmäinen eikä viimeinen kerta kun näin käy. Amigassa sankarimme tahmaa ja skräpeltää ruudulla miten sattuu, mutta kuusnelkussa pikselimies sentään tekee mitä käsketään. Ytimekkäästi: hieman alle keskitason peli huonosta elokuvasta.

Testattu:	**Amiga, C-64 levy**
Grafiikka:	**8, 8**
Äänet:	**7, 7**
Yleisarvosana:	**2, 3**

Petri Teittinen

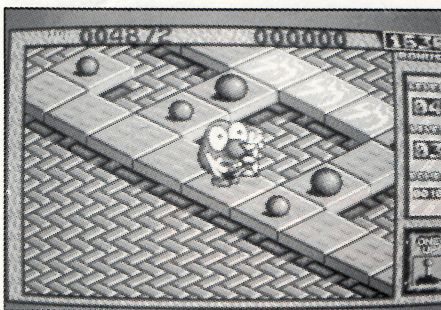
Mirrorsoft/Imageworks — **ST, Amiga, C-64**

Bombuzal

Veteraaniohjelmoija Tony Crowtherilla on aina ollut mieltymys tuoreisiin ja omalaatuisiin ideoihin, joiden toteuttamisessa hän on onnistunut vaihtelevalla menestyksellä. Bombuzal kuulu ehdottomasti hänen nerokkaimpiin oivalluksiinsa.

Pelin sankari on söpö pallero, jonka elämän tarkoituksena on räjäytellä pommeja. Kentät on koottu laatoista, joiden päälle on siroteltu eri kokoisia pommeja ja muita luonnonilmiöitä, kuten teleportteja, kauko-ohjattavia Bombuzal-klooneja ja paljon muuta. Laattojakin löytyy monen tyyppisiä: uritettujen päällä pommeja voi siirrellä, jäälaatoille ei voi pysähtyä ja haljenneet laatat katoavat kun niiden yli kävelee.

Seuraavan kenttään päästäkseen on tuhottava kaikki pommit ja lisäksi jalkojen alla olisi syytä olla tukevaa maata vielä viimeisen rytäkän jälkeenkin. Alussa peli on erittäin helppo, mutta se vaikeutuu pikku hiljaa, kun kenttien koko kasvaa ja mukaan tulee uusia elementtejä. Kenttiä pelistä löytyy useita satoja, joten ei hupi ainakaan kesken lopu. Tällaisen määrän suunnittelu olisi ollut yhdelle ihmiselle aika puuduttava urakka, mutta Crowther ratkaisi ongelman nerokkaasti käyttämällä 'vierailevia tähtiä', kuten Jeff Minter, Andrew Braybrook ja Jon Ritman.



Uusilla keksinnöillä mässäilyn lomassa ei onneksi ole unohdettu pelaajaa. Leppoisaa tunnelmaa lisää salasanojen käyttö, mikä sopii tähän peliin harvinaisen hyvin, sillä olisi aika ikävää kelata uudelleen 200 kenttää kun ilotikku sattui vähän lipsahtamaan kentässä 201. Lisäksi pelialuetta voi tiirailla viistosti sivulta tai suoraan ylhäältä.

Bombuzal on häkellyttävän lähellä täydellisyyttä: söpö grafiikka, jäljittelemätön idea ja virheetön pelattavuus. Kun oikein tikulla tonkii, niin kyllä moittimistakin löytyy. Ensinnäkin taustalle ympätty huriseva ääni on ärsyttävä ja täysin tarpeeton, itse asiassa se vaikuttaa bugilta. Ja toiseksi...no, eipä nyt tule mieleen.

Lopuksi voisi vielä huomauttaa, että söpöydestään huolimatta peli ei oikein sovellu kaikkein nuorimmille pelaajille, sillä se vaatii kohtuullisesti loogista päättelykykyä.

Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**9**
Äänet:	**4**
Kiinnostavuus:	**10**
Yleisarvosana:	*********

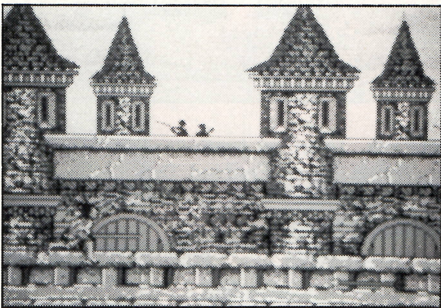
Jukka Tapanimäki

Mindscape — **Amiga, ST, PC**

Willow

Lucasfilmin viimeisin sankarieepos Willow on saatavilla suuressa maailmassa lautapelinä The Willow Game. Elokuvan luoman markkinapotentiaalin kuiviin rutistamiseksi Willow on nyt nähnyt myös elektronitykkien valon Mindscapen rustaaman tietokonepelin muodossa.

Peli jakautuu seitsemään osaan, joiden selvittämistä voi harjoitella haluamassaan järjestyksessä niin paljon kuin sielu sietää. Tämä on varsin hyödyllinen mahdollisuus, sillä itse pelissä osat seuraavat toisiaan tarinan määräämässä järjestyksessä periaatteella "kerrasta poikki". Ensimmäinen kohtalokas virhe palauttaa pelaajan tarinan alkuun, joten ilman harjoitteluoptiota myöhempiin osiin tutustuminen edellyttäisi epäinhimillistä kärsivällisyyttä.



Pelin alussa kuvaruudulla kerrotaan tarina siitä, kuinka Willow Ufgood pelastaa lapsen nimeltään Elora Danan ja kukistaa moninaisten seikkailujen jälkeen pahan kuningatar Bavmordan. Pergamentille piirretty tarina toimii erikoisella tavalla peliosioiden valikkona. Pelaaja siirtyy pelitapahtumien keskelle osoittamalla näytöllä liikkuvalla taikasauvalla muutamaa tarinan avainsanaa, joista ensimmäinen on Dungeons.

Pelin ensimmäisessä osassa Elora Danan pitää kiidättää turvaan Nockmaarin linnan labyrinttimaisista vankiluolista. Vankiluolat näytetään Elora Danania turvaan kiikuttavan Ethnan näkökulmasta, ja tämän osapelin grafiikka on Willowin parasta antia. Vankiluolista selviydyttyään pelaajan on kiiruhdettava vartijoita ja Kuoleman Koiria vilisevän metsän halki Daikinin tienristeykseen. Tienristeyksessä pelitaitoa ei paljon kysytä, sillä ainoa tehtävä on valita umpimähkään kahdesta häkistä se, jossa majailee Elora Dananin seuraava seuralainen Madmartigan.

Niin kansalaiskunnoltaan koeteltu sankari kuin onkin, Madmartigan joutuu suojatteineen Bavmordan uskotun kenraalin Kaelin vangiksi. pakomatka suoritetaan kelkkailemalla kilvellä pitkin jääluolia.

Seuraavaksi Madmartiganin huolena on kenraali Kaelin päivien päättäminen kaksintaistelussa Nockmaarin linnan muureilla. Harvemmin näkee näin tökeröstí toteutettua taistelua edes halpapeleissä, mutta kärsivällisyydellä tästäkin selviää.

Taikojen tekeminen on hauskinta puuhaa koko pelissä ja jaksaa kiinnostaa useamman minuutin ajan. Loitsuja syntyy valitsemalla ruudun alalaidassa jököttävistä kolmestatoista kirjainsymbolista oikeassa järjestyksessä kolme tilanteeseen sopivaa merkkiä. Fin Razielin metamorfoosit väärien valintojen seurauksena edustavat pelin ainoata tahallista komiikkaa.

Pelin viimeistä osaa, jossa oikea taika muodostuu yhdeksästä oikeassa järjestyksessä olevasta merkistä, ei voi harjoitella etukäteen. Vaan haitanneeko tuo mitään, sillä useimpien pelaajien mielenkiinto on lopahtanut jo pelin aiempien osien tuijottelussa. Pelattavuus on nollan tietämissä, audiopuoli on olematon ja grafiikallakaan peli ei voi kehuskella. Willowissa on oltava taikaa, jos siitä tulee myyntimenestys.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	6
Äänet:	6
Kiinnostavuus:	5
Yleisarvosana:	**

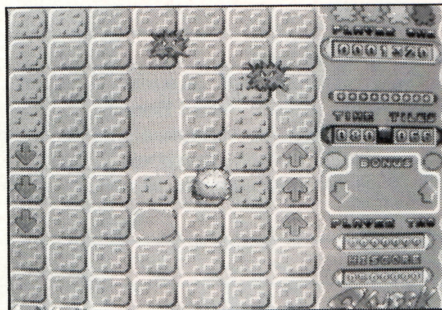
Markku Alanen

Loriciels — **Amiga, ST**

Skweek

Olipa kerran toisessa maailmankaikkeudessa Skweekkien rotu ja kansa. He elelivät rauhassa ja harmoniassa vaaleanpunaisella alustallaan, kunnes pahat pensselinheiluttajat tulivat ja maalasivat alustan siniseksi. Monien vuosien kuluttua eräs vuorille paenneista pikkuskweekeistä päätti ostaa kaupasta punaista spraymaalia ja palauttaa kansalleen kaikki 99 leveliä punaista alustaa.

Skweek on söpö keltainen karvapallo, jolla on paljon huvittavia ilmeitä ja eleitä. Vastustajana hänellä on monia erinäköisiä monstereita, joita voi onneksi ampua maalilatauksella. Kentät koostuvat neliön muotoisista palikoista, joita on useita erilaisia. Jotkut palikat räjähtävät, kun niille kävelee. Toisissa on liukas pinta ja Skweek ei voi pysähtyä niille. Loput palikoista värjäytyvätkin punaiseksi. Aika kuluu koko ajan, ja sen loppuessa surma saa pikku Skweekin.



Skweek on hauskasti toteutettu. Pelin alkuruudussa pikku Skweek kävelee pitkin kuvaruutua ja selittää tohkeissaan pelin tarkoituksen ja viholliset. Taustalla pyörii Amigan demojen tapaan copper-palkkeja ja muuta tillbehööria. Alkuruudussa on mahdollista valita myös normaalit yksin- tai kaksinpelit, hiscore-taulut ja näppäinkartat.

Skweekin grafiikassa ei ole moitteen sijaa, mutta musiikit olisi voitu tehdä paljon huolellisemmin. Sävellyksissä ei sinällään ole vikaa, mutta soundit ovat suoraan...

Skweek on yksinkertaiselle perusidealle rakennettu uusi painos. Ehkä hitusen liian helppo, sillä jopa minä pelasin ensimmäisellä pelillä yli 20 leveliä. Silti Skweekiä on ihan hauska ohjastella ja tasojen moninaisesta lukumäärästä johtuen pelissä riittää varmasti haastetta pitkään. Lisää bonusta ohjelmoijalle tuovat todella hyvin suunnitellut intro-ruudut: kaikesta mahdollisesta pääsee eteenpäin fireä painamalla.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	7
Äänet:	4
Pelattavuus:	9
Kiinnostavuus:	6
Yleisarvosana:	***

Jori Olkkonen

Buena Vista (Activision) — **Amiga, ST, PC, C-64**

Who framed Roger Rabbit

Roger Rabbit puhalsi uusia tuulia Hollywoodin tunkkaiseen ilmakehään, yhdistäen 40-luvun Film Noiria, eläviä näyttelijöitä ja animaatiota ennennäkemättömällä tavalla.

Roger Rabbitin mikroversiota on ollut toteuttamassa Disneyn Buena Vista. Niinpä pelin grafiikka onkin sitä luokkaa, että toivomisen varaa ei juuri jää. Animaation lisäksi pelissä on paljon still-kuvia, joita voi ihailla pelin eri osien latautumista odotellessa.

Peliin on valittu elokuvasta kolme jaksoa, jotka jäljittelevät uskollisesti esikuviensa ilmettä. Kunkin osan alussa sikaria tuprutteleva, vaippaikäinen Baby Herman käy antamassa vinkkiä pelaajan tuleviin toimiin.

Ensimmäisessä osassa Rogerin on ajettava läpi kaupungin. Ajolaitteena toimii piirretty taksi Benny the Cab, joka osaa muun muassa hyppiä talojen katoille pois ruuhkaliikenteen jaloista.



Toisen osapelin tapahtumapaikka on Pen and Ink Club, jossa Roger juoksee ympäriinsä keräten pöydiltä paperisia lautasliinoja. Vauhti on valtava ja jäniksemme on vältettävä nappaamasta pöydille ilmaantuvia väkijuomia ja joutumasta ulosheittäjänä toimivan gorillan ulottuville. Mikäli Roger saa kerättyä kaikki lautasliinat, hän pääsee jatkamaan matkaansa kaupungin laidalle, jossa sijaitsee Acmen Gag Factory.

Pelissä on todella huimaavaa grafiikkaa ja animaatiota. Jotkut kohtaukset on toteutettu aivan yhtä upeasti kuin itse elokuvassakin. Musiikki on myös ajoittain miellyttävää, mutta äänitehosteet kaipaisivat hiukka tukevuutta. Osapelit ovat varsin simppeleitä, mutta vaikeutuvat pelin edetessä. Pahinta ovat pitkäksi venyvät odotusajat pelin eri vaiheiden latautumista odotellessa.

Pelillisesti Who Framed Roger Rabbit ei nouse keskinkertaista paremmaksi, sillä pääpaino on asetettu visuaaliselle osaamiselle. Se on vahinko sinänsä, sillä Rogerista olisi voinut tulla huippupeli pienellä lisävirittelyllä.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	9
Äänet:	8
Kiinnostavuus:	5
Yleisarvosana:	**

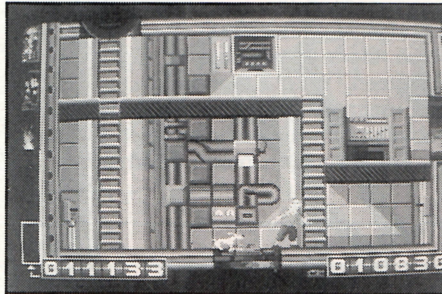
Markku Alanen

Infogrames	ST, Amiga

Tintin In The Moon

Hergn luoma otsatupsuinen reportteri Tintti ja seurue tuskin lienevät tuntemattomia kenellekään. Ranskalainen Infogrames on tarttunut härkää sarvista ja esittelee Tintille tietokonemaailman kovat lait.

Tuttuun Infogrames-tyyliin peli jakautuu useaan palaan. Hyvännäköisen ja -kuuloisen raketinlaukaisu-intron jälkeen päästään jopa pelaamaan. Ensimmäisessä hyvin yksinkertaisessa osiossa rakettilla yritetään kerätä niin punaisia palloja kuin energiapallojakin väistellen samalla vastaantuleivia asteroideja. Kahdeksan punaisen pallon keruulla pääsee toiseen osioon.



Toinen osio kuvaa aluksen sisäpuolta. Tintti yrittää vangita eversti Borisia, sammuttaa tulipalonalkuja, vapauttaa ystäviään ja ennekaikkea purkaa pommeja. Eipä ole liiaalla monimutkaisuudella tämäkään pilattu. Kun näitä kahta vaihetta on aikansa veivattu, viimeisessä Moonlander-tyylisessä osiossa Tintti yrittää laskea aluksen kuun pinnalle.

Tintin in the Moon on toteutukseltaan huippuluokkaa. Grafiikka emuloi albumeita erinomaisesti samplattujen efektien ryydittäessä tapahtumia, mutta yksinkertainen formaatti alkaa nopeasti kyllästyttää. Nuorelle pelaajalle eli semmoiselle 9—12-vuotiaalle serkkupojalle Tintti kuitenkin sopii erinomaisesti, vanhempien tuskin kannattaa itseään köyhdyttää.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	9
Äänet:	9
Kiinnostavuus:	9
Yleisarvosana:	****

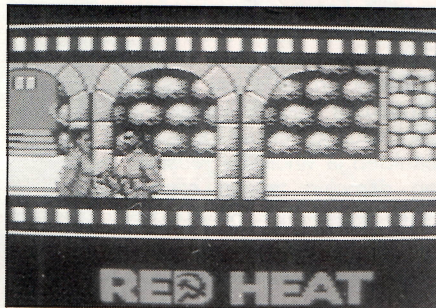
Nnirvi

Ocean	C-64, ST, Amiga, Spe, Ams

Red Heat

Red Heatin juoni on äkkiä selitetty: neuvostoetsivä Ivan Danko (Arnold Schwarzenegger) ja jenkkipoliisi (James Belushi) yhdistävät voimansa Chigagon huumekauppaa vastaan. Huumekauppaa johtaa neuvostopakolainen Viktor Rostavili. Sinänsä standardin "Kaksi erilaista poliisia joista tulee kaverit"-elokuvan parasta antia oli venäjää murtava Arnie. Vaan onpa juonen selostaminen turhaa vaivaa, sillä Red Heatin ja samannimisen elokuvan yhtäläisyydet ovat lähinnä satunnaisia. James Belushia ei kannen lisäksi luonnollisesti esiinny.

Red Heat on normaali beat-em-up, joka yrittää maustaa soppaa erilaisilla välipeleillä.



Pääasiassa Arnold käyttää mahtavaa taisteluvälinevalikoimaansa, eli voi huitaista kädellä tai pukata päällä. Arnold voi myös ammuskella aseen löydettyään ja neljä tasoa olisi silti selvitettävä.

Varsinainen "buy me"-jippo on kuitenkin grafiikka. Totututtujen kokovartalo-pikkusittiäisten asemasta muskelmiehet on kuvattu vatsasta ylöspäin, joka antaa tiettyä elokuvamaista tunnelmaa. Varsinkin kun spritet ovat isoja ja hyvin animoituja kaikissa koneissa. Koskaan ei Schwarzenegger ole ollut enemmän näköisensä. Miinusta tulee mielikuvituksettomasta pahojen poikien tappiosta,nämä kun vain lennähtävät takareunasta yli.

Red Heat on ihan OK peli ihan OK elokuvasta, joka ei tarjoa mitään uutta pelityyppiin turtuneelle. Kuten ei elokuvakaan.

Testattu:	C-64, ST, Amiga
Grafiikka:	9
Äänet:	8
Kiinnostavuus:	7
Yleisarvosana:	***

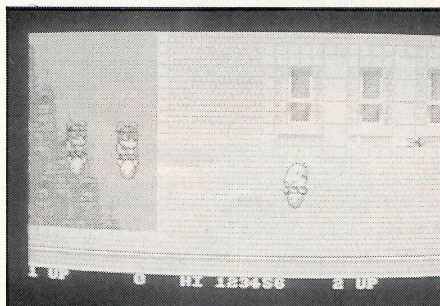
Nikolai Nirvi

Ocean	ST, Amiga, C-64, Spe, Ams

The New Zealand Story

Wally Walrus, tuo ilkeä mursu, hiippaili Uuden Seelannin eläintarhaan ja vei mennessään 20 kiwilintua. Tiki, ainoa vapaa kiwi, päättää pelastaa toverinsa pahan mursun pauloista. Aseenaan urhealla kiwillä on vain jousipyssy, mutta matkalta löytyy muunmuuassa laserpyssyjä ja pommeja. Tiki ei osaa lentää, mutta pomppii sitten senkin edestä. Matka sujuu myös veden alla tai teddykarhun päällä (siis tällä mikä sisältää aivot) lentämällä. Etanat, tappajatähdet, lentävät nallekarhut, lepakot ja muut erilaiset mutta söpöt vaarat vaikeuttavat kiwin vapaustaistelua.

The New Zealand Story kuuluu siis sarjaan "hypi, pompi ja ammu". TNZS kuuluu myös sarjaan "helvetin hyvät pelit". Lähin vertailukohde pelille on Bubble Bobble: kumpikin on söpöinen, näennäisesti yksinkertainen, vaarallisen pelattava ja pohjautuu Taiton automaattiin. Onpa kummassakin runsaasti salaisia ominaisuuksiakin.



Pelin kääntänyt Choice on tehnyt erinomaista työtä. Grafiikka on ensiluokkaista, peli pursuaa yksityiskohtia ja monipuolisia spritejä. Tällä kertaa ei Amiga-versiokaan ole suora ST-käännös, vaan notkeasti scrollaava eepos.

Kuusnelosversio on valitettavasti vähän omituinen. Tiki näyttää enemmän kananpojalta kuin kiwiltä, ja muutenkin versio on paljon vaikeampi kuin 16-bittisissä. Grafiikka ei muutenkaan ole totuttua Ocean-tasoa, mutta peli onneksi säilyttää suurimman osan viehättävyydestään.

The New Zealand Story on klassikko. Lisäbonuksena TNZ Storystä pitävät tytötkin, joten sen avulla voi vikitellä vaikka naapurin plikkaa.

Testattu:	ST, Amiga, C-64
Grafiikka:	10 (8)
Äänet:	9
Kiinnostavuus:	9
Yleisarvosana:	*****

Nnirvi

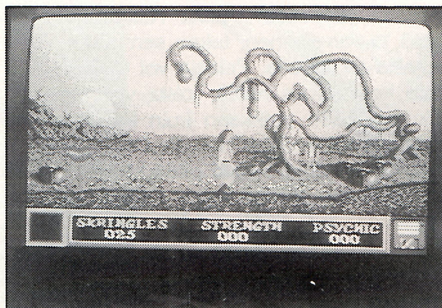
Addictive — ST, Amiga

The Kristal

Riemullani ei ollut rajoja kun sain pitkän odottelun jälkeen suuren ennakkokohun myötä markkinoille tulleen Kristalin käsiini. Neljä levykettä täynnä seikkailuja ja uusia maailmoja! Kristalin muuten piti ensin olla musikaali, mutta kun projektista ei tullut mitään, tehtiin Kristalista peli.

Vielä pari levykkeellistä vievien alkukuvien ja digitoitujen puheiden jälkeen olin ratketa kärsimättömästä odotuksesta. Sitten alkoi itse peli! Ja voi sitä pettymyksen määrää. No eihän Kristal huono ole, onpahan vain harvinaisen tavanomainen.

Kristal on käytännössä toimintaseikkailu, jossa päähahmo haahuilee pitkin yhden aurinkokunnan tärkeimpiä planeettoja. Hän voi yrittää päästä juttuun myös paikallisten asukkaiden kanssa, tai sitten hän joutuu syöttämään heille puoli metriä kylmää teräs-



tä navan kautta. Jotkut vastaantulevista naisihmisistä ymmärtävät myös hävyttömien ehdotusten päälle ja antavat kysyjälle mitä kuuluu — ja kuka käskee... Parseri on kuitenkin huono ynnä yksinkertainen eikä juttu tahdo luistaa ilman tismalleen oikeita kysymyksiä. Kielitaidottomat älkööt siis vaivautuko.

Miekkataistelut ovat kuitenkin valitettavan yksinkertaisia, paitsi jos niitä vertaa avaruustaisteluihin, jotka ovat suurin piirtein C-64:n 3D Galaxianin luokkaa eikä tämä ole kehu. Peliin on yritetty ympätä myös huumoria. Pelihahmon avaruusaluksen virkaa toimittaa nimittäin 1700-luvun merirosvokaljuuna, jonka tykeillä ammuskellaan avaruudessa vastaan tulevia jättiläishyönteisiä.

Yhden levyaseman omistajat kiertäkööt myös Kristalin kaukaa, sillä neljän levykkeen vaatima vaihtoruljanssi on kaikkea muuta kuin hauskaa puuhaa. Kahden aseman omistajat tuhlatkoon pennosensa ennemmin vaikka War in the Middle Earthiin. On nimittäin aivan eri luokkaa kuin tämä viritys, vaikka onkin myönnettävä, että toimintaseikkailun ystäville Kristal on nannaa.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	8
Äänet:	4
Kiinnostavuus:	5
Yleisarvosana:	***

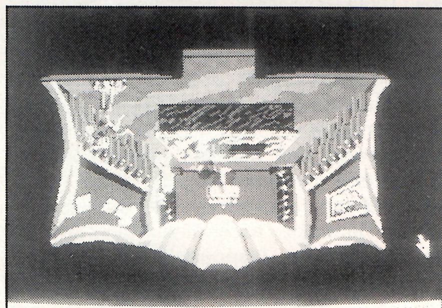
Jyrki J. J. Kasvi

Sierra — PC, ST, Amiga

Leisure Suit Larry Goes Looking for Love (In Several Wrong Places)

Leisure Suit Larry on tullut takaisin! Taas saa nauraa itsensä melkein hengiltä istuessaan yökolmeen monitorin ääressä. Ja vielä hauskempaa on kun malttaa pistää koneen päälle, sillä Larryn kakkososa on, jos mahdollista, vielä parempi kuin ykkösosa.

Eli lyhyesti: Larry on taas pahemmassa kuin pulassa, sillä tyttöystävä kyllästyi häneen ja heitti miehen ulos talosta. Onhan maailmassa muitakin naisia, minkä tietää



Larrykin. Hänellä on siis selvä tavoite: löytää 'Se Oikea'. Etsinnän Larry aloittaa Los Angelesista, mutta pelin aikana hän löytää itsensä mitä ihmeellisimmistä ja hauskemmista paikoista(pelaajan kannalta). Esimerkkinä voisi mainita vaikkapa kaupan Los Angelesissa, jossa Larryn kielitaito tulee hyvin esille onklunkkia ostettaessa. Pelin edetessä Larry hylkää Yhdysvallat ja näkee maailmaa.

Ykköseen verrattuna on grafiikka parantunut, ja kakkos-Larry syö levyjäkin entistä enemmän, mikä tarkoitta laajempaa peliä. Äänipuoli ei ole kehittynyt yhtään, mutta ketäpä tuo haittaa. Kun Larry-pakettiin lisätään vielä hyvä pelattavuus ja loistava huumori (kansikuvasta lähtien), niin tuloksena on yksi parhaista seikkailupeleistä vähään aikaan.

Asia on sanomattakin selvä:jos et ole tosikko, niin mene lähimpään pelikauppaan ja hae itsellesi kunnon naurut! (Ja tosikot ilmeisesti lähimpään rautakauppaan hakemaan kunnon narut —toim.huom.)

Testattu:	ST
Grafiikka:	9
Äänet:	6
Kiinnostavuus:	9
Yleisarvosana:	*****

Tero Valkonen

Sierra On-Line — Amiga, ST, PC

Gold Rush!

Sierran toimintaseikkailupelit King's Questien, Space Questien, Leisuresuit Larryjen sun muiden tyyliin ovat jo kaikille tuttuja eli ei niistä sen enempää kuin että Gold Rush! jatkaa perinteitä vakaasti mutta kunniakkaasti.

Gold Rush! on ehkä hieman liiankin perinteinen, sillä grafiikka ei ole yhtään sen tarkempaa kuin koskaan ennenkään, eikä peli tunnu sujuvan riittävän vauhdikkaasti muualla kuin kunnolla kellotetussa AT:ssä tai 386:ssa. Etenkin Amiga-versio alkaa tahmaantua heti kun ruudulla on kolme tai neljä liikkuvaa hahmoa, isoista hevosten vetämistä vankkureista puhumattakaan.

Juonensa puolesta Gold Rush! on sen sijaan kehittynyt melkoisesti, sillä rikkaaseen valtaukseen Kalifornian kultamailla on monta vaihtoehtoista tietä. Lisäksi aika näyttelee tärkeää osaa, nousivathan matkojen ja varusteiden hinnat asuntojen hintojen laskun myötä sitä mukaa, kun väki ryntäsi länteen. Parhaat kaivuupaikat olivat myös luonnollisesti niiden ottaa, jotka ensimmäisinä paikalle ehtivät.

Tarinan päähahmo on brooklynilainen lehtimies Jerrod Wilson, joka löytää itsensä kotikaupungistaan ensimmäisten Kalifornian kultalöydöistä kertovien huhujen saapuessa itärannikolle. Tarinaan liittyy myös Jerrodin taannoin kadonnut veli, joka ensimmäisen kerran 11 vuoteen ilmoittaa itsestään. Ja postimerkin taakse on tietty liimattu kultahippu... Myös postileima kannattaa muuten lukea ennen kuoren avaamista.



Mutta jo pelkkä matka Kaliforniaan on pitkä ja vaivalloinen, tekee sen sitten vankkureilla tai laivalla. Pelaaja voi tosiaan matkata kolmea eri reittiä, joista yksi vie jopa niin synkkään paikkaan kuin Panaman viidakot, ja toinen Kap Hornille Drakensalmen hyisiin tyrskyihin. Kaikki pitää kuitenkin yhtä historiallisten tosiseikkojen kanssa, ja matkan varrelle on jopa ympätty tietoiskuja kultakuumeen ajan historiasta.

Jos tämä on tietokoneavusteisen opetuksen tulevaisuutta niin antaa palaa vaan. Ainakin opetusministeriön (herras(?))miehillä ja naisilla tämä peli pitäisi peluuttaa pariinkin otteeseen alusta loppuun. Noin niin kuin mallina siitä, miten asioita ei saa hoitaa — jos ne halutaan pitää yhtä rempallaan kuin tähänkin asti.

Muutenkin peliä voi suositella Sierran toimintaseikkailujen ystäville siinä missä kaikille länkkärifaneillekin. Vastaavasti jos Sierran pelit eivät ole aiemmin innostaneet, turha toivoa Gold Rush!:istä asenteiden muuttajaa.

Testattu:	Amiga, ST
Peliaika:	Riittävä...
Grafiikka:	2
Kiinnostavuus:	3
Realismi:	5
Yleisarvosana:	****

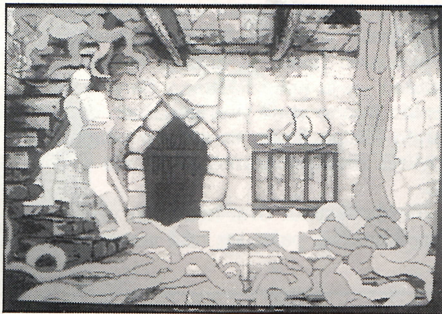
Jyrki J. J. Kasvi

Readysoft | **Amiga**

Dragon's Lair

Aikoja sitten näin ulkomaalaisissa lehdissä mainoksia Amigan Dragon's Lairista. Ruutuvalokuvat näyttivät herkullisilta, itse asiassa niin herkullisilta, että löin vetoa että ne oli otettu alkuperäisestä laserlevyjä käyttävästä kolikkopelistä. Pelin lopulta ilmestyttyä kävi ilmi, että olinkin väärässä. Amerikkalainen Readysoft on kehittänyt animaatiosysteemin, jonka avulla kolikkopelistä digitoituja grafiikoita voidaan pyörittää Amigassa pelin kummemmin tahimatta. Maksoin tyytyväisenä hävityn vitosen ja keskityin peliin.

Moni kakku päältä kaunis ja niin edelleen. Myöntää täytyy, että Dragon's Lair on auraalisesti ja visuaalisesti varmasti Amigan kehittynein ja vaikuttavin aikaansaannos tähän mennessä. Idea on siis ohjata urheaa prinssiä matkalla pelastamaan kaunis prinsessa lohikäärmeen linnasta. Grafiikka ja äänet on digitoitu suoraan kolikkopelistä ja ne koettuaan uskoo että lähemmäksi esikuvaansa mikään peli ei voi enää päästä. OK, ulkokuori on siis enemmän kuin kunnossa. Mutta hyvän pelin tekemiseen vaaditaan toki muutakin ja kaikki se puuttuu pelistä lähes totaalisesti.



Esimerkiksi pelattavuus. Ensimmäinen peli meni joystickin kanssa tahimisessa: miksei mitään tapahdu??!! Joku viisas mies on sanonut että kun kaikki muu epäonnistuu, lue käyttöohjeet. Joten ei muuta kuin pieni ohjekirjasen tapainen paketin pohjalta esiin ja nopea selaus...ahaa. Kirjanen väittää kivenkovaan, että ruudulla hilluva Dirk-sankari tottelee joystickin liikkeitä, mutta toistuvien yritysten ja joystickportin vaihtamisten jälkeen ainoaksi toimivaksi vaihtoehdoksi jää näppäimistö. Näppäimistä ohjaaminen ei ole lainkaan niin vaikeaa kuin miltä se kuulostaa. Käsikirjasta ei olekaan sitten muuta apua.

Alun innostuneisuutta karistavia tekijöitä löytyy loppujen lopuksi uskomattomasti. Tuntuma peliin on todella olematon, kun koskaan ei tiedä menikö käsky perille asti. Amiga 500:n omistajien riemuksi peli vaatii muistia täyden megan ja mieluiten kaksi tai jopa useampia levyasemia. Amiga 1000:n (sen parhaan Amigan) omistajat voivat lohduttautua tiedolla, että Dragon's Lair pyörii heidän koneissaan puolellakin megalla. Kokemuksesta voin sanoa, etten edes harkitsisi DL:n pelaamista yhdellä levyasemalla, kun kolmellakin pelaaminen on kuin tervassa uimista. Peli käyttää levyasemia todella paljon, mutta onneksi latausajat ovat sangen lyhyitä. Pelin saa installoitua kovalevyllekin, mutta kovolle täytyy tehdä erillinen 10 megan partitio peliä varten.

Dragon's Lair on loistava ohjelmointitekniikan taidonnäyte ja pelityylinsä esimerkillinen edustaja. Itse en siitä liiemmin pitänyt, mutta lajissaan se on erinomainen. Täysistä puuttuvat puoli pistettä lähtivät pelin kohtuuttoman vaikeuden takia.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	10
Äänet:	10
Kiinnostavuus:	6
Yleisarvosana:	****

Petri Teittinen

Level 9 | **ST, Amiga, PC**

Ingrid's Back!

Level 9 on vanha tuttu jokaiselle tekstiseikkailujen pelaajalle. Firma on tuottanut useita klassikon maineen saavuttaneita tekstiseikkailuja, vaikkei koskaan olekaan Infocomin tasoa saavuttanut. Pääero firmojen välillä on grafiikka: Level 9:n tekstiseikkailut ovat graafisia, ja tämä vie oman palansa tehokkuudesta. Hällä väliä — Level 9 osaa hommansa.

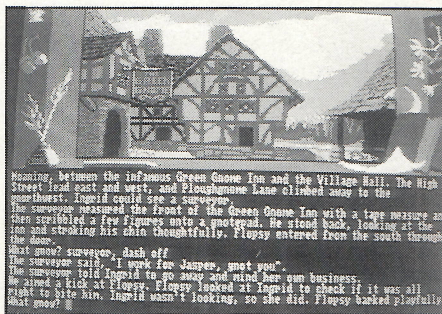
Ingrid's Back! on heti ensikosketukselta hauskimpia tekstiseikkailuja joita olen nähnyt. Onhan kivaa käppäillä pikku menninkäisneidolla ja samalla koettaa pelastaa kotipaikka.

Huumoria koitoksesta ei ainakaan puutu, ja se onkin paras syy pelata Ingridiä. Rakki roikkuu jatkuvasti kintereillä ja saa aikaan kaikenlaista toimintaa. Kaupan sisälle sitä ei voi jättää hetkeksikään mutta on koirasta apuakin kun on hautauduttu turnipsilajän alle. Ainakin yksi vitsinpätkä on kuitenkin selvästi lainaus D. Adamsilta: tiedätkö mitä

höyryjyrälle tapahtuu kun se jyrää ylitsesi? Ei mitään.

Parseri on selvästi parannettu painos Level 9:n aiemmista. Käytössä ovat vanhat Ram save/Ram load- ja oops-optiot, ja parseri ymmärtää myös go/run to-käskyjä. Kommunikointikin toisten kera onnistuu. Tavallaan.

Mitään erikoista ei Ingrid sisällä, eli vallankumousta tekstiseikkailuiden kohdalla ei ole vielä tapahtunut. Mielellään sitä kuitenkin pelaa, hupia löytyy ja grafiikat ovat silmiähivelevät. Pelattavuudessa ei ole valittamista, ja Level 9:n erikoisoptiot ansaitsevat erikoismaininnan. Kuinka monen muun firman peleissä tallennus voi tapahtua muistiin? Tai hypätä muutama siirto takaisinpäin jos jotain menee piel(is)een?



Siis erinomainen ja pelattava tekstiseikkailu. Lisäväriä siihen tuovat laatikosta löytyvät roinat, juliste, Ingridin päiväkirja ja muu kiva.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	8
Kiinnostavuus:	8
Parseri:	8
Yleisarvosana:	****

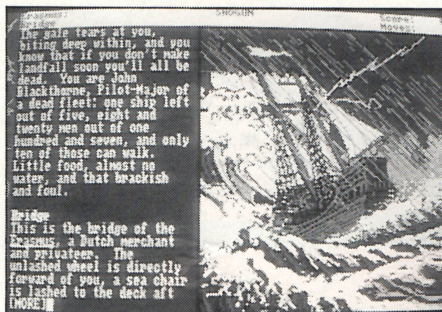
Jukka O. Kauppinen

Infocom **Amiga, PC**

Shogun

Infocom on harhautunut pitkälle vanhan tyylin tekstiseikkailuistaan. Enää ne eivät ole pelkän tekstin pohjalla toimivia, eivätkä välttämättä edes tekstillä toimivia (kuten Journey, jota pelataan hiirellä). Shogun on uusi todiste, että Infocom on päättänyt edetä ja kehittyä. Mukana on nimittäin grafiikkaa (kansan kohinaa ja hämmästeleviä huutoja).

Nimestä useimmat arvaavat mitä odottaa. Valtataisteluja, samuraita ja teetä. Paitsi... ei aivan vielä. Infocomin Shogun alkaa alusta, ensin on koetettava päästä hengissä edes Japaniin asti, laiva kun on pikkuisen myrskyn kourissa. Siitäkin eteenpäin peli seuraa orjallisesti James Clavellin kirjan tapahtumia.



Shogun on vähintään sitä tasoa mitä Infocomilta voi edellyttääkin. Mikään ongelma ei ole selvitettävissä yhdellä käskyllä, vaan kaikki kaikessa vaatii kommunikointia muiden kanssa ja asioiden monitasoista ajattelua. Mielenkiintoinen uusi pykälä kuitenkin on vihjeiden sisällyttäminen itse peliin. Enää ei tarvitse tilata Infocomilta vihjekirjoja. Grafiikan käyttäminen on edistysaskel ja muutenkin Infocomin pelien ulkoasu on muuttunut suuresti edukseen viime aikoina (Arthur).

Muuta ei tarvinne kertoa: Shogun on tuttua tanakkaa Infocom-laatua.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	7
Kiinnostavuus:	9
Pelattavuus:	8
Parseri:	9
Yleisarvosana:	****

Jukka O. Kauppinen

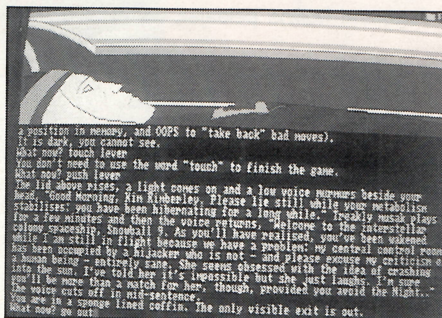
Level 9/Rainbird **ST, Amiga, 64, Spectrum, MSX, PC, Ams**

Silicon Dreams

Toisin kuin useimmat arcadepelit, hyvä tekstipeli ei vanhene koskaan. Siitä hyvä todiste on jo melkein klassinen Silicon Dreams — kolmen ikivanhan Level 9:n tekstiseikkailun kokoelma. Kaikkien copyrightit osoittavat kohti vuotta 1986, mutta huonoja ei niiden voi väittää olevan.

Silicon Dreamsin seikkailut ovat Snowball, Return to Eden ja The Worm in Paradise. Paremmat taustatiedot omaavan hengitys jo korisee, muille tiedoksi: Scifiä! Enterprise ei valitettavasti nurkissa kolise, ja vain Snowballissa seikkaillaan avaruusaluksessa, mutta scifi on aina scifiä.

Snowball: kolonisaatioaluksella on jotain pielessä. Kahden miljoonan uudisasukkaan henki riippuu sinusta, sinun henkesi riippuu näppäryydestäsi ja jossain välissä on saatava selville mitä oikein tapahtuu.



Return to Eden on jatko edelliseen. Pelastit aluksen, mutta kamerat väittävät sinun olevan aluksen sabotoija, josta kiitoksena kuolemantuomio. Onnistut kuitenkin pakenemaan Eden-planeetalle, mutta kiire tulee jos aikoo pysyä pitkään hengissä. Eikä se ole ainoa pulma...

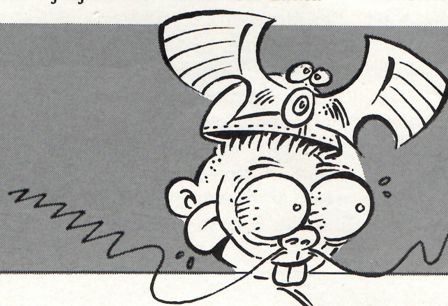
Worm in Paradise: planeetta on täydellinen paratiisi, mutta joku ei ole tyytyväinen. Kunhan paratiisista ensin pääsee ulos on edessä myyräntyötä.

Kaikki tekstiseikkailut on toteutettu samalla tekniikalla: hidas grafiikanpiirto jonka tuloskaan ei ole upea. Piirtorutiini antaa kuitenkin kirjoittaa kuvankehittämisen aikana, joten se ei pelaamista hidasta. Parseri ei ole kummoinen, mutta toimii. Level 9:n oma erikoisuus on Ram Save/Ram Load- ja Oops-optiot, joilla voi tallentaa tilanteen ramiin ja oopsilla palata pykälän taaksepäin.

Kaikki osat ovat kuitenkin erinomaisia, vaikkeivat Infocomille pärjääkään.

Testattu:	Amiga
Pelattavuus:	8
Kiinnostavuus:	8
Vaikeus:	7
Parseri:	7
Yleisarvosana:	****

Jukka O. Kauppinen



← SHOGUN

SILICON DREAM →

STRATEGIAPELIT

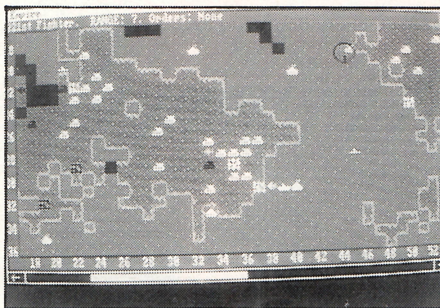
Interstell — Amiga, ST, PC

Empire

Pitkä taistelu on pian ohi. Vexteenien imperiumi rajoittuu pääsaarta lukuunottamatta vain pariin kaupunkiin ja laivastoa ei enää ole. Taistelulaivojen Niko Nirvi I—IV saattama maihinnousuryhmä etenee vakaasti kohti voittoa. Ja tietysti, kun kaikki kynnelle kykenevät yksiköt on suunnattu vexteenien päänmenoksi, teittisien armeija ilmestyy kuin tyhjästä ja massiivisten lentueiden voimalla niittää armeijaa kuin heinää.

Tähtilaivaston operaatio Isoveli: teknisesti edistyneille planeetoille lasketaan iskujoukko, joka planeetan luonnollisia resursseja käyttäen alkaa rakentaa armeijaa ja vallata planeettaa Liiton nimeen. Valitettavasti idea on niin hyvä, että Krellanit ja Zaldronitkin aloittavat vastaavan.

Empire on strategiapeli, jossa avainsana on kaupunkien valtaaminen ja niiden valjastaminen sotajoukon kasvattamiseen. Vallatun kaupungin voi määrätä tuottamaan armeijoita, lentokoneita tai laivoja, joita löytyy sukellusveneistä taistelulaivoihin. Yksiköillä on eroja. Armeijat ovat ainoita, jotka liikkuvat maalla ja täten myös ainoita, jotka voivat vallata kaupunkeja. Kuljetusalukset on tarkoitettu armeijoiden kuljettamiseen yli aavojen ulapoiden ja lentotukialukset tekevät saman lentokoneille.



Muihin strategiapeleihin verrattuna on Empire todella yksinkertainen oppia ja pelata. Vitsi piilee siinä, että tästä huolimatta (tai johtuen) Empire aiheuttaa pelihimoa ennennäkemättömästi.

Empiren pelaaminen sujuu mukavasti hiirellä, eikä ohjekirjaa tarvitse juuri muuhun kuin tunnussanatarkistuksen läpäisyyn. Erikoisuutena kolme pelaajaa voi ottaa mittaa toisistaan pelaajan haluamissa ihminen-kone-suhteissa, mikä antaa huomattavaa potkua peliin. Onpa mukana PBM-optiokin, jolloin kone antaa pelaajan pelailla jonkin aikaa, kunnes tilanne tallentuu levylle ja toimitetaan toisille pelaajille. Modeemi- tai piuhaoptiota ei valitettavasti löydy.

Levyllä on valmiina tukku taistelutantereita, ja jos niihin kyllästyy on aina mahdollisuus itse tehdä lisää. Eri koneiden väillä on yllättäviä eroja: PC-versio tuntuu antavan tiukimman vastuksen, kun taas ST-versio on nopein ja mukavin pelata. Amiga-Empire on tuttuun tyyliin tahmainen, muttei todella häiritsevässä määrin. Pelitilannetta kannattaa kuitenkin tasaisesti tallennella.

Uskokaa tai älkää, Empire on uskomaton peli ja pakko-ostos jokaiselle hiukankin strategisuuteen taipuvaiselle pelihenkilölle.

Testattu:	**ST, PC, Amiga**
Peliaika:	**3—10 tuntia**
Vaikeusaste:	**periaatteessa helppo**
Grafiikka:	**toimivaa**
Kiinnostavuus:	**10**
Yleisarvosana:	*****

Kenraali Nirvi

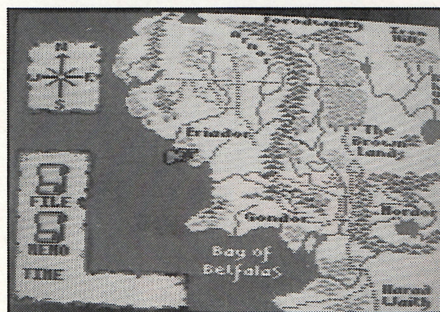
Melbourne House — Amiga, ST, PC, C-64, Spe, Ams, Apple II GS

War In Middle Earth

Yksi sormus antaa hallitsijalleen absoluuttisen vallan eikä se ole vihkisormus. Kysymyksessä on tietysti Sormusten Sormus ja Taru Sormusten Herrasta, J.R.R. Tolkienin kuolematon klassikko.

Melbourne House on julkaissut aiemmin jo parikin J.R.R. Tolkienin maailmaa käsittelevää peliä, The Hobbit ja Lord of the Rings. Kummatkin olivat tekstiseikkailuita, tällä kertaa vuorossa on tutustuminen Sormusten Sodan strategisiin yksityiskohtiin. Ja mikäpä siinä, parempaa aihetta peliin tuskin löytää edes Tuomiovuoren uumenista. Kuusnelosversion taustalla on Mike Singletonin johtama tiimi, jolta ajattoman klassikon luomisen luulisi luonnistuvan.

Käsitelläänpä ensin kuusnelonen. Pelin maailma tarjoillaan kolmella eri tasolla: tyylikäs Keskimaan kartta, lähikuva maastosta ja "animaatiotaso", jolla varsinaiset taistelut käydään. Kartassa pitäisi ohjeiden mukaan erottua pelaajan joukot pisteinä, mutta ne löytää vain kun niiden symbolit silloin tällöin välähtävät, eikä niistä silloinkaan ole mitään iloa sillä epätarkkuutta voi olla useita senttejä. Viemällä hansikkaan muotoinen osoitin kartan ylle ja painamalla tulitusnäppäintä saa eteensä suurennoksen, jossa kaikki armeijoista yksinäisiin kulkijoihin näkyvät kilven muotoisina symboleina. Jostain älyttömästä syystä Nazgulien tai mellastavien Örkkilaumojen sijainti on luokiteltu salaiseksi informaatioksi. Yritä siinä sitten laatia syvällisiä strategioita näkymätöntä vihollista vastaan! Tavallaan se tietysti lisää realismia, mutta että pelaaja raukka aina joutuu yllätetyksi, se ei ole yhtään kivaa.



Suuren kartan reunuksesta löytyvä memo-optio vaikuttaa aika epäilyttävältä. Sitä klikkaamalla pitäisi saada tarkempaa tietoa pelin vaiheista, mutta toistaiseksi en ole nähnyt sen tekevän muuta kuin ilmoittavan syvällisesti "nothing to report".

Joukkojen käsittely ei ole mitenkään kauhean monipuolista, sillä niitä voi ainoastaan käskeä siirtymään paikasta toiseen, yhdistellä ja määrätä seuraamaan toisiaan. Pelissä ei käytetä siirtovuoroja vaan "pelikelloa", jonka voi käynnistää ja pysäyttää milloin haluaa. Tappelun syntyessä siirrytään animaatiotasolle, jossa armeijat on esitetty yksilöinä neljään suuntaan vieritettävällä taistelukentällä. Hobbitit, haltijat, kääpiöt ja Gandalf pitkän partansa kanssa erottuvat selvästi joukosta. Oman armeijan sotilaat ovat täysin

tahdottomia olentoja sillä ne ryhtyvät taisteluun vain örkin käydessä kimppuun, muut seisovat sivussa tumput suorina.

Pelaajan tehtävänä on määrätä joutilaille listittävää niin paljon kuin kerkiää. Idea on loistava, mutta toteutus pätkii pahasti. Armeijat ovat sekavaa pikselipuuroa ja vierityksestä tulee mieleen nykien liikkuva tavarajuna, jonka vaunut on yhdistetty kuminauhalla. Sotilaiden määräilyyn käytettävä kursori on siitä veikeä, että kun ilotikkua vääntää ylös, se liikkuu vasemmalle yläviistoon, kun vääntää oikealle, se liikkuu oikealle yläviistoon, ja niin edelleen. Tätä "innovaatiota" ei saa selkäytimeensä ei sitten millään (paitsi ehkä pitämällä ilotikkua epämukavasti kello kymmenen asennossa). Taistelun syntyessä ainoastaan sormuksen haltijalla on mahdollisuus paeta muuttumalla sen avulla väliaikaisesti näkymättömäksi. Tämä on erittäin ärsyttävää, sillä suurellakaan armeijalla ei ole mitään mahdollisuuksia törmätessään Nazguleihin, joista ei anneta minkäänlaista ennakkovaroitusta.

Yksi peli saattaa taktiikasta riippuen kestää muutamasta tunnista useisiin päiviin, joten mahdollisuus peliaseman tallentamiseen on suuri helpotus. Pelin päämääränä on tietysti viedä sormus Tuomiovuorelle, jossa se viskataan ikuiseen kadotukseen. Minua ei pahemmin harmittaisi vaikka sama tehtäisiin tälle pelille. Kiusaus antaa pelin puutteet anteeksi on harvinaisen suuri, mutta totuus on että alun innostus vaihtui pikaisesti voimalliseen paikallispuudutukseen aivoissa. Sauron viekööön, mikä pettymys!

Amigaversio alkaa Hobittilasta, eikä Frodon retkueen lisäksi muita voi vielä kontrolloida. Primaaritavoite on pujahtaa läpi Nazguleiden saartoverkon ja aloittaa matka kohti Orodruinia. Matkan edistyessä voi pelaaja pikkuhiljaa alkaa kontrolloida useampia ja useampia yksiköitä, joko yksilöitä tai joukko-osastoja. Arcade-adventuresta se alkaa ja strategiaan päättyy. Itse peli päättyy mikäli Sormusaaveiden komentaja saa kuljetettua Sormuksen Sauronille.

Peli kulkee kolmessa tasossa: Pääkartta näyttää Keskimaan kokonaan ja yksiköiden paikat, muttei nimiä. Tasoa alaspäin zoomaamalla voi antaa yksiköille liikkumiskomentoja ja tarkistella statuksia. Alimmalla tasolla animoidut spritet tallustelevat alati muuttuvissa maisemissa ja voivat käyttää, poimia ja tiputtaa esineitä sekä taistella. Tietokone taistelee itsekseenkin, mutta taistelukomennòista voi huolehtia pelaajakin. Pääkartta voisi olla selkeämpikin: yksiköt tosin löytää helpommin kuin kuusnelosessa, mutta tarkat simmut se vaatii. ST— ja Amigaversioiden ero on vain kosmeettinen, kiitos Amigan parempien äänien, pehmeämmän scrollauksen ja 16 lisävärin.

16-bittinen WIME on rautaa. Mennäkö Mordoriin suunnattoman sotajoukon kera vaiko hiiviskellä muutamalla hobitilla takakautta? Peli antaa mahdollisuuden kokeilla lukuisia erilaisia taktiikoita, se on haastava ja seuraa kirjan henkeä otteemalta sille liian orjallinen. Pelaaminen sinänsä on helppo oppia, mutta voittaminen on kaikkea muuta.

Testattu:	**Amiga/ST (C-64)**
Grafiikka:	**9 (5)**
Äänet:	**8 (1)**
Kiinnostavuus:	**9 (5)**
Yleisarvosana:	**4 (2)**

Jukka Tapaninmäki, Nnirvi

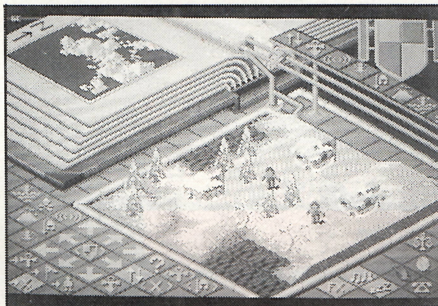
Electronic Arts — **Amiga, ST**

Populous

Pientä ihmistä kiusaavat tulivuoret, tulvat ja maanjäristykset. Kuka niiden takana on? Minäpä minä, jumala, ja lisää tappavia ylläreitä on vielä tulossa. Parasta kaikessa: minä olen se "hyvä" jumala. Jumalan leikkiminen on aina ollut ihmisten suosikkiharrastus, ja nyt Bulldog on tehnyt siitä pelin!

Tavoite Populousissa on yksinkertainen: vastustajan palvojien täydellinen eliminoiminen. Jumala ei voi vaikuttaa kansaansa suoraan, korkeintaan antaa suurisuuntaisia määräyksiä kansanliikkeistä (asuta, yhdisty ja asuta, taistele ja asuta, mene palvontapaikkaan). Vaihtelua antavat erilaiset maastotyypit, jotka vaikuttavat elossapysymiseen ja lisääntymiseen.

Jumalan pääasiallinen työväline on manna. Mannaa kerätään vaalimalla omia palvojia, jotta nämä pikkuiset lisääntyisivät ja täyttäisivät maan. Maanpinnan sopivuudesta riippuen pien'ihmiset rakentelevat vaihtelevan vahvuisia majoja, aina teltoista linnoituksiin. Rakennuksen tehtyään ihmiset vetäytyvät sen seinien suojaan lisääntymään. Mitä vahvempi rakennus, sen vahvempia jälkeläisiä. Mitä enemmän ja mitä vahvempia jälkeläisiä, sen enemmän mannaa.



Vaan mitäpä tällä mannalla sitten tehdään? Mannalla voi muokata maanpintaa, sillä voi siirtää palvontakeskustaan, mutta ennen kaikkea sillä voi tehdä vastustajan pakanoiden elämän helvetiksi. Raunioittavia maanjäristyksiä, tappavia soita, taloja polttavia ja kansaa murhaavia ritareita, tuhoavia tulivuoria, hukuttavia tulvia ja Armageddon! Ah, eikö ole hienoa olla jumala?

Populouksen grafiikka sopii peliin kuin virsi kirkkoon, muunlaista ei muutaman tunnin pelin jälkeen enää voi kuvitella. Mitään poikkeuksellista animaatiota ei Populous tarjoa, mutta siitä huolimatta eivät nuo pikkuiset käpyttelijät enää mielly pikselikasoiksi, ne ovat minun Lapsiani, joiden kehitystä minun pitää vaalia. Pelaaminen sujuu mukavasti ja selkeästi hiirellä, eikä ohjeita peruskäsitteiden oppimisen jälkeen enää tarvi.

ST- ja Amigaversiot ovat käytännössä identtiset. Amigassa on kummallekin koneille yhteisten digitoitujen efektien lisäksi sydämentykytys, joka kiihtyy kun asiat sujuvat huonosti, ja yksinkertainen mutta peliin sopiva musiikkitausta. Miinuksena Amigassa on tuttu grafiikan tahmainen käsittely.

Peli on itseään toistavaa, mutta — ihme ja kumma — ei siihen kyllästymään pääse. Custom-moodissa pääsee säätelemään 60 pelin vaikuttavaa tekijää ja editoimaan kamppailun alla olevaa maailmaa, ja kaapelipeluu on todella mannaa!

Eipä muuta voi todeta kuin että Populous on loistava peli ja klassikko jo sysntyessään. Lisää tälläistä!

Testattu:	**ST, Amiga**
Grafiikka:	**10**
Äänet:	**9**
Kiinnostavuus:	**10**
Yleisarvosana:	✻✻✻✻✻

Nihova

Rainbow Arts/U.S.Gold — **Amiga, ST**

Joan of Arc

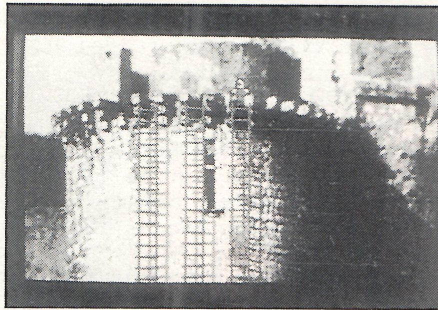
Keskiaika! Tuo ritareiden, pulaan joutuneiden neitojen ja Graalin maljan aikakausi. Joan of Arc sijoittuu ajallisesti niille seutumille, plus miinus parisataa vuotta. Ilkeät englantilaiset ovat vallanneet ylpeän ja nykyäänkin halveksuvasti englantilaisiin suhtautuvan Ranskan ja sinun, pelaajan, on Orleansin neitsyen housuissa ajettava valloittajasiat tiehensä apunasi muutaman tuhannen miehen "ihmearmeija".

Pelin latauduttua tulee ensimmäisenä mieleen Cinemawaren "interaktiivinen elokuva" Defender of the Crown. Käyttäjäliityntä ja toteutus on siinä määrin yhtäläinen, tapahtumapaikka vain on eri. Räpellettyäni normaaliin tyyliin 15 minuuttia saamatta mitään näkyvää aikaan tutustuin käyttöohjeisiin. (Pelin mukana seuraava käsikirja on muuten valaiseva opus, kehottaisin kaikkia tutustumaan siihen ENNEN pelaamista) Ho-

hei, Joan of Arc peseekin DOTC:n kädet alhaalla.

Joanissa on Defender-tyylinen kartta, jossa pääosa toiminnasta tuttuun tapaan tapahtuu. Mahdollisuuksia on vain huomattavasti enemmän kuin DOCissa. Muun muuassa ikäviä vastustajia voi salamurhauttaa ja kapinoivan rahvaan voi ripustaa köyden painoksi, mikäli he kapinoivat verouudistuksista. Silmittömällä sotimismentaliteetilla ei pelissä pärjää.

Joan of Arcissa on strategia-osuuden lisäksi alipelejä. Yhteen rysähtävät sotajoukot on kuvattu muurahaisarmeijoina, joiden liikkeitä voi määräillä hiirellä. Kun pelaaja valloittaa kaupunkia, joutuu hän miekkailemaan tiensä läpi laskusiltaa puolustavien joukkojen ja sitten kapuamaan muureja kivi- ja öljysateessa. Kaupunkia puolustaessaan pelaaja taas kaataa öljyä ja nakkelee kiviä hyökkääjien niskaan muinaisen Orc Attackin malliin. Runsaan latailun vuoksi olisi kuitenkin ollut mukavaa, mikäli ne eivät olisi pakollisia. Muutenkin Joan latailee joka



välissä, mutta suostuu kuitenkin käyttämään kahta levyasemaa.

Taustoina toimintaosuuksissa on nokkelasti käytetty digitoituja kuvia ja animaatio on lisätty kuvan päälle. Äänipuoli rajoittuu ärsyttävään digitoituun torvisooloon ja digitoituihin miekan kalahduksiin ja miesten mölinöihin. Digitoidut äänitehosteet toimivat kyllä erinomaisesti strategiamaisessa taistelukohtauksessa ja miekkailussa. Miekkailusta TÄYTYY mainita, että onnistuneen kalvankalistelun lopuksi hävinneen pää vierähtää kauniisti kantajan harteilta ja pomppii pitkin laskusiltaa viehkeästi veren ruiskutessa ympäriinsä, mukana myös irtokäsiä ja kurkunkatkaisua. Kerrassaan upeaa.

Joka tapauksessa JOA:ssa on onnistuneesti sekoitettu strategia- ja toimintapelien aineksia ja tuloksena on lajinsa parhaimmistoon kuuluva peli, jolle Defender of Crownin kaltainen löysä paketti ei pärjää. Tie Ranskan kuninkaaksi on helppo, mutta vasta siitä peli varsinaisesti alkaakin.

Testattu:	**ST, Amiga**
Grafiikka:	**9**
Äänet:	**8**
Kiinnostavuus:	**9**
Yleisarvosana:	********

Niko A-IV ja hänen uskollinen kenraalinsa Petri Teittinen

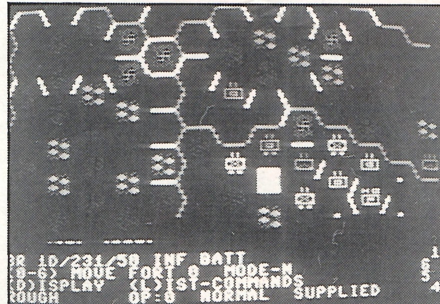
SSI — **CBM 64, Atari, Apple**

Operation Market Garden

Vanhoihin SSI:n 'ei-aivan-klassikoihin' lukeutuva Operation Market Garden (OMG) jaksaa kiinnostaa vielä tänäkin päivänä. Aihe jaksaa vetää puoleensa, onhan vaihteeksi mielenkiintoista käydä taistelu jossa liittoutuneet saivat rutkasti turpiinsa sen sijaan että hangattaisiin aina saksalaisten tappioon huipentuvia taisteluita.

Operaatio Market Garden oli massiivinen laskuvarjojoukkojen hyökkäys, jossa laskettiin maihin vihollisen linjojen taa kolme divisioonaa, panssarijoukkojen murtaessa etelässä vihollisen etulinjat. Historiassa saksalaiset häiritsivät hyökkäystä tehokkaasti estäen laskuvarjojoukkojen pääsyn kohteisiinsa ja hidastaen päähyökkäyksen kulkua ratkaisevasti. Nyt sama uusiksi, mutta voitko päästä edes samoihin tuloksiin kuin liittoutuneet pääsivät silloin?

Peli noudattelee vahvasti samaa linjaa kuin muutkin vanhat SSI:n pelit. Ruudut jaettu hexeihin, karkeaa ja yksinkertaista (mutta toimivaa) grafiikkaa eikä tällä kertaa ollenkaan ääniä. Pelaaminen ei ole niin vaikeaa kuin joissakin SSI:n muissa peleissä, joten pahempia probleemia se ei tuota kel-



lekään kunhan siihen on päällisin puolin tutustuttu.

Ikänsä takia OMG:ssä on joitakin vikoja, jotka eivät enää kävisi päinsä nykyisissä peleissä. Selvin ja näkyvin on paha värinä kartan alareunassa, mutta muuten peli näyttää olevan bugiton. Rutiineista puhuttaessa voidaan vain todeta, että peli voisi toimia paljonkin nopeammin jos niitä vähän korjailtaisiin. Nyt peli ei ole aivan nopein mahdollinen, mutta etenee kiitettävän nopeasti vuorosta toiseen.

Yleisen tilanteen hallinta tuottaa välillä pieniä ongelmia. Alue on melko laaja eikä käytössä ole erikoisnäppäimiä joilla näkymiä saisi tarkasteltua. Kaksi seikkaa kuitenkin helpottaa: erinomaiset, moniväriset muoville painetut kartat joista näkee koko pelialueen ja 'next'-optio jolla voi kelata läpi kaikki omat yksiköt, huolimatta niiden sijainnista kartalla.

Yksi paha ongelma pelissä kuitenkin tuli eteen: engineer-yksiköt eli sillanrakentajat, jotka rakentavat nokan edestä räjäytetyt sillat ajokuntoon ja joiden pitäisi kuljettaa joukkoja jokien yli. Ohjeet ovat epätäydelliset niiden suhteen. Arvoitukseksi jää miten engineerien on toimittava jotta joukkoja voidaan kuljettaa jokien yli, eivätkä lukuisat käytännön yritykset tuoneet tähän ratkaisua. Minun täytyi kuljettaa joukot siltojen kautta, ja sehän toi lukuisia ongelmia dynaamiseen etenemiseen, kun piti saada useita ylivahvoja divisioonia yhden sillan ylitse.

Muutamista puutteistaan huolimatta OMG on haastava ja mielenkiintoinen peli. Parhaimmillaan se on tietysti kaksinpelinä, mutta pelaa sitä yksinkin. Ainoa varjopuoli yksinpelissä on se, että joutuu pelaamaan aina liittoutuneiden puolella.

Testattu:	**C-64**
Grafiikka:	**6**
Äänet:	**mitkä?**
Kiinnostavuus:	**8**
Pelattavuus:	**8**
Realismi:	**9**
Vaikeus:	**keskink./vaikea**
Peliaika:	**n.4—6 h**
Yleisarvosana:	********

Jukka O. Kauppinen

SSI — **Apple, Atari, CBM 64**

Six-Gun ShootOut

Monista aiheista on tehty pelejä, ei vähiten villistä lännestä. Mutta onko kukaan muu tehnyt aiheesta strategiapeliä kuin SSI? Tuskin. Ja olisiko kukaan muu onnistunut toteutuksessaan yhtä hyvin kuin SSI? Tuskin...

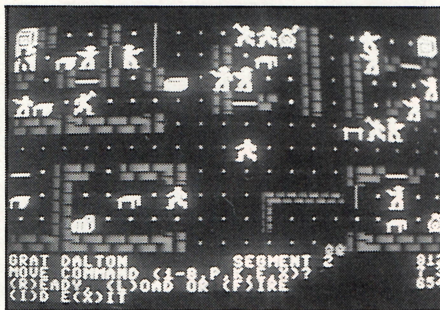
Vaikka väite saattaakin kuulostaa epäilyttävältä, on SSI onnistunut kaappaamaan peliinsä lännen kiivaiden taistojen sykkeen, vaikkakin hieman hitaammassa muodossa strategiapelin vuorojärjestelmässä.

Tavallisuudesta poikkeavasti pelisysteemiä on hieman muutettu. Sitä ei ole totutusti jaettu eri puolien liikkumisvuoroihin, vaan hahmoja liikutellaan jotakuinkin vuorotellen, riippuen hahmon itsensä ominaisuuksista. Jos hahmo on nopea ja vikkeä liikkeissään häntä voi liikutella useammin kuin hidasta köntystä. Myös haavat vaikutta-

vat huomattavasti. Luonnollisesti jos toinen jalka on ammuttu muusiksi ei liikkuminen oikein suju.

Pelin eri skenarioihin on sisällytetty kuuluja kohtauksia eri elokuvista ja historiasta. Elokuvista ovat päässeet mukaan muunmuuassa Hyvät, pahat ja rumat, Rio Bravo ja El Siette Magnifico, kun taas historiasta mukana ovat esimerkiksi Daltonien tuho, Jesse Jamesin pankkiryöstön yritys ja Billy The Kidin piiritys. Tyypillisiä historian kohtauksia taasen ovat intiaanien hyökkäys uudisasukkaiden karavaania vastaan ja rosvojen hyökkäys kylään. Kaikkiaan taitojaan voi mitellä kymmenessä erilaisessa skenariossa.

Pelaaminen on homman tajuttuaan melko helppoa. Ei tarvitse kuin liikutella ukkoja ja ampua. Vaikeammaksi homman tekevät erilaiset asennot. Ollako pystyssä, polvillaan tai maassa, kullakin asennolla on etunsa ja haittapuolensa mutta yleisesti voidaan sanoa että mitä matalampana olet, sitä vaikeampi sinuun on osua. Probleema on



myöskin aseen valinta, pistoolilla ei osu latoonkaan 10:n askeleen päästä mutta kivääri pitää ladata joka laukauksen jälkeen. Kannattaako mennä lähelle sorkkimaan puukolla, vai yrittääkö osua latoa pienempään maaliin? Ja mikä tärkeintä: onko senhetkinen sijainti hyvä vai olisiko järkevämpää siirtyä uuteen tuliasemaan.

Grafiikasta ei paljoa voi puhua. Seiniä, muureja, puskia, tuoleja ja pöytiä + pelihahmot eikä muuta. Kaikki tehty melko yksinkertaisesti, tyylin sopiessa hyvin peliin. Ääniä ei ole muita kuin laukausten ääni (harvinaisen hyvä), piipahdus joka kertoo osuman ja prätinä joka kuuluu liikkuessa.

Kaiken kaikkiaan upea peli, jonka parissa tulee vietettyä monituisia tunteja. Ohjeet ovat erinomaiset, mutta tällä kertaa kenties turhankin tarkat tähän peliin. Pelaaminen on melko nopeaa, eikä kone mieti kauaakaan siirtojaan kuten monissa muissa peleissä. Ja ennenkaikkea - Six-Gun Shootout on todella helppo oppia. Sopii jopa viheliäisimmälle aloittelijalle siinä kuin vanhalle konkarillekin.

Grafiikka:	**7**
Kiinnostavuus:	**9**
Pelattavuus:	**9**
Realismi:	**10**
Vaikeusaste:	**helppo**
Peliaika:	**n. 60 min**
Yleisarvosana:	*********

Jukka O. Kauppinen

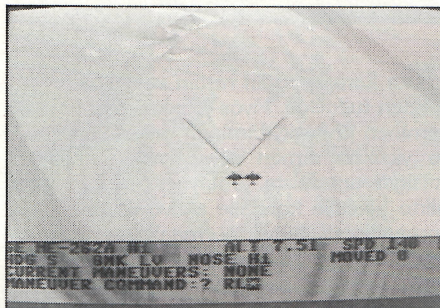
SSI **C-64**

Wings Of War

Toisen maailmansodan ilmataisteluista on ehditty tehdä useita simulaatioita, ei vähiten SSI:n ansiosta. Pienimmillläänkin niissä on kuitenkin ohjailtu laivueita, suurimmillaan USAAFissa yli 1000:n koneen armadoja. WOW on kuitenkin toisenlainen. Siinä osapuolilla voi olla koneita yhdestä eteenpäin ja niitä ohjataan yksi kerrallaan.

Ajatuksena WOW on mielenkiintoinen. Ohjata tiiviissä ilmataistelussa lentokoneita yksi kerrallaan, strategiapelin muodossa, se on uutta. Mutta toimiiko se? Vastaus on valitettavasti negatiivinen.

Idea sinänsä oli hyvä, mutta sitä ei olisi koskaan saanut toteuttaa. Nopeaa ilmataistelua on lähes mahdotonta simuloida taktisesti ja hitaalla vuorojärjestelmällä. Toiminnan hidas tempo saa pelaajan näpelöimään resettiä jo ennenkuin on päästy edes kosketukseen vihollisen kanssa.



Totaalisesti innon pelaamiseen poistaa inhottava ohjaussysteemi. Kaikki ohjauskäskyt annetaan kaksikirjaimisilla komennoilla kuten ST (liiku eteenpäin) ja NU (nokka ylös). Jo kääntymisessä on omat niksinsä: koneen on oltava kallellaan, ennenkuin se viitsii kääntyä. Jos käännöksen jälkeen jatkaa kallellaanoloa ja lähtee jyrkkään nousuun on sakkaus lähellä. Tai sivuliukuminen. Tai yleensäkin ominaisuuksien heikentyminen. Annettuja käskyjä ei voi perua, eikä uusia antaa jos edellinen olikin vikatikki.

Olemattoman grafiikan ja äänien jälkeen ainoaksi iloksi WOWista jäävätkin uusi tyhjä diski, ja miellyttävät konetaulukot ohjekirjassa. Onhan mukavaa lukea tietoja USA:n, Britannian, Saksan ja Japanin eri konetyypeistä, kaikkiaan 37 eri mallia. Mukana on esimerkiksi Messerschmitt Me 262A-1.

Hyvä idea on pilattu pelillä. Sääli, mutta ilmasota ei toimi jos taistellaan kone konetta vastaan näin hitaasti ja monimutkaisesti.

Kiinnostavuus:	**8**
Pelattavuus:	**5**
Grafiikka:	**5**
Realismi:	**10**
Ohjeet:	**9**
Vaikeus:	**vaikea**
Yleisarvosana:	******

Jukka O. Kauppinen

Activision/Electric Dreams **Amiga, ST, PC**

Millenium 2.2

2. vuosisata ei ala lupaavasti: massiivisen kappaleen törmäys on muuttanut kauniin planeettamme elinkelvottomaksi. Sivilisaatiostamme on jäljellä vain yksi Kuuhun rakennettu siirtokunta ja siellä asustavat aatamit ja eevat. Mutta raunioista nousee uusi kukoistus.

Kuuasema on vaatimaton sadan hengen yhteisö, joka kykenee itsenäiseen toimintaan hyödyntämällä aurinkoenergiaa ja louhimalla mineraaleja. Pelin alussa päärooli on tutkimuskeskuksella, jonka uumenissa tiedemiehet painiskelevat uusien projektien



kimpussa. Heidän piirustuspöydillään syntyneiden laitteiden valmistus voi alkaa, mikäli energiaa ja raaka-aineita on riittävästi saatavilla. Mineraalivalikoiman suppeus muodostuu pian ongelmaksi, joten katse on suunnattava ylös tähtiin.

Muiden taivaankappaleiden valloitus voi alkaa, kun niille lähetettävät luotaimet ovat ottaneet selvää olojen sopivuudesta ja raaka-aineet riittävät uuden siirtokunnan rakentamiseen. Pian pelaaja huomaa komentavansa mahtavaa avaruuslaivastoa ja siirtokuntien imperiumia. Mutta turha kuvitella, että Marsissa pesivät muukalaiset lähettävät sinulle onnittelusähkeitä.

Millenium 2.2 sijoittuu strategian ja simulaation välimaastoon sisältäen mausteena aimo ripauksen aitoa seikkailumieltä. Tähän herkullisia yksityiskohtia pursuavaan ympäristöön eivät lainkaan istu shokeeraavan suppeat peliohjeet: vaivaiset kaksi harvaan

painettua sivua. Tämä aiheutti pientä alkukankeutta, mutta toimintojen hallinta käy hiirellä niin sujuvasti, että peli alkaa iskostua tajuntaan aivan itsestään. Tarvitsee vain aikansa siirrellä osoitinta ikonien, tekstien ja kuvissa näkyvien esineiden seassa.

Asemien puolustaminen on pelin ainoa toimintajakso, jossa on hapuiltava ilotikku kouraan. Se on toteutettu täytetyllä vektorigrafiikalla, mutta mitään massiivista taistelusimulaatiota on turha odottaa. Kyse on pelkistetystä tähtää ja ammu -harjoituksesta.

Strategiaan painottuvat pelit eivät yleensä grafiikalla koreile, mutta Millenium päihittää tyylikkyydessä useimmat toimintapelitkin. Grafiikka ei ole pelkkä koriste, sillä kuviin sisältyy osa pelin ikoniohjauksesta. Äänieffektit ovat pelin vaatimattomin anti, mutta omalta osaltaan nekin vahvistavat futuristista tunnelmaa.

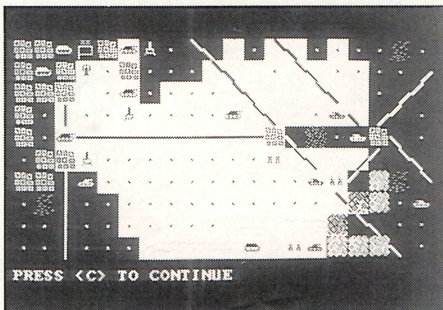
Millenium 2.2 on kuin hyvä tieteiskirja, jossa kiehtovan perusidean ympärille on rakennettu sujuvasti etenevä juoni ja sopiva määrä yllättäviä käänteitä. Sitä ei kerta kaikkiaan malta lopettaa kesken, minkä vuoksi sen on pelannut läpi aivan liian pian. Jäljellä on kuitenkin haaste selvitä tehtävästä lyhyemmässä ajassa ja paremmalla tuloksella, joten ei peli kovin pitkään ehdi hyllyssä pölyttyä.

Testattu:	**Amiga, ST**
Grafiikka:	**9**
Äänet:	**7**
Kiinnostavuus:	**10**
Yleisarvosana:	*****

Jukka Tapanimäki

SSI	**PC, Apple**

Mech Brigade



Tervetuloa painajaisten maailmaan. Vai miksi kolmannen maailmanpalon syttymistä voikaan kutsua? Historian pölyttyneiden taistelujen uudelleenesitvimisen asemesta SSI tuo tällä kertaa nautiskeltavaksi nykyaikaisen sodankäynnin riemut rynnäkköhelikoptereineen ja pst-ohjuksineen. Vain atomi- ja kemialliset aseet puuttuvat. Sääli, sillä mikäpä olisikaan ollut sen mukavampaa kuin panna koko vastapuoli kerralla sileäksi ja oma puoli siinä sivussa hiukka hitaammin säteilyllä hivuttaen.

Pelaaja ohjaa prikaatin suuruista panssaroitua yksikköä Saksan taistelukentällä kolmannessa maailmansodassa. SSI:lle ominaiseen tyyliin eri asejärjestelmien ominaisuudet ovat sitä mitä niiden pitääkin, ja pelin realismille on pantu suurta painoa.

Ohjelman alkuperäinen valmistumisvuosi (1985) paistaa kuitenkin läpi paristakin paikasta. Ensinnäkin pelin käyttöliittymä on valitettavan kömpelö eli kokonaisvaltaisen taistelutilanteen selville saaminen vaatii melkoista kartalla ristiin rastiin vaeltelua ja yksiköiden tutkailua. Myös joukko-osastojen siirtäminen ja käskyttäminen on kankeaa, sillä jo yksikön nimen selvittäminen vaatii eri käskyn antamista ilman että kohdistimen siirto oikealle kohdalle aktivoisi yksikön automaattisesti, kuten normaalia nykyään on. Myös eräistä myöhemmistä SSI:n peleistä tuttu samaan osastoon kuuluvien yksiköiden korostus puuttuu.

Toisaalta vuosi 1985 oli vielä sitä aikaa, jolloin strategiapelurit olivat vielä oma sulkeutunut kuppikuntansa, joka vaati manuaaleilta esmes hyvin yksityiskohtaisia tietoja panssarivaunujen keulapanssarin paksuudesta, mutta jotka lukivat jenkkiarmeijan lyhenteitä kuin keskiverto APC/MICV-kuljettaja konsanaan. Eli ohjekirja saattaa olla eri asejärjestelmien perusteita tuntemattomalle melkoisen kova pala — kokeneemmalle strategille toki melkoinen namipala, vaikka kertaakin samoja asioita kuin monet muut SSI:n manuaalit.

Strategiapeliksi Mech Brigade on harvinaisen nopeatempoinen eli yhdestä taistosta selviää parissa tunnissa. Kovin hienovaraisesta strategiasta ei näin nopeassa pelissä voi puhuakaan, mutta valitettavan harva itseään strategiapeluriksi väittävä sellaisia edes kaipaa.

Testattu:	**PC**
Peliaika:	**1—3 h**
Manuaali:	**8**
Nähtynä:	**6**
Pelattuna:	**4**
Realismi:	**4**
Yleisarvostelu:	***

Jyrki J. J. Kasvi

Electronic Arts	**PC, C-64**

Modem Wars



M.U.L.E:n ja Seven Cities of Goldin tekijä Dan Bunten on tehnyt sen taas — tietokonepelin, joka on idealtaan yhtä tuore kuin uunissa syöty sämpylä, helppo pelata kuin noppa ja vaikea hallita kuin kahden käden miekka.

Modem Wars on reaaliajassa pyörivä strategiapeli, jota pelataan joko tietokonetta tai modeemilinjan päässä manailevaa ihmistä tai vastavaa vastaan. Kummallakin pelaajalla on joukoissaan kolmea eri sorttia taistelurobotteja, tiedustelurobotteja sekä komentokeskus, jonka sisuksissa hän periaatteessa itse istuu. Komentokeskus kykenee laukaisemaan myös risteily- ja tavallisia ohjuksia, joiden tuhovoima on hirmuinen — mutta paljastaa komentokeskuksen sijainnin vastustajalle, joka voi lähettää omat risteilyohjuksensa matkaan.

Taistelu päättyy joko ajan loputtua pistevoittoon tai siihen, kun jommankumman komentokeskus on nuijittu savuavaksi romuläjäksi. Linjaa pitkin voi lähettää tietysti myös vastapuolelle ilkeitä herjoja...

Toiminta on varsin vauhdikasta, ja pelaaja joutuu painimaan taistelukentän todellisten ongelmien kanssa. Jatkuvasti on päätettävä, mille osastoille ehtii antaa edes käskyjä — saatikka sitten apua tahi tulitukea. Risteilyohjus esimerkiksi lamauttaa (muunmuuassa) räjähdyspilveensä joutuneet yksiköt, ja jos komentokeskus on yksi niistä, tilanne muuttuu tooooodella mielenkiintoiseksi.

Ohjelman pahimmat puutteet liittyvät tietokonetta vastaan pelaamiseen. Ohjelma osaa nimittäin lennättää risteilyohjuksiaan huomattavasti paljon tarkemmin kuin ihminen. Lisäksi se osaa ampua pelaajan risteilyohjukset tavallisilla ohjuksilla alas, joka on ihmiselle melkoinen saavutus. Tämän seurauksena tietokone normaalisti nuijii pelaajan komentokeskuksen risteilyohjuksillaan muhennokseksi ilman että pelaaja saa yhtään omaa paukkuaan perille.

Modeemin omistaville strategiapelifaneille Modem Wars on joka tapuksessa ehdottoman pakollinen hankinta. Olkaa myös kiltteјä ja ostakaa se kaupasta, jotta ohjelmatalot ja -maahantuojat älyävät tällaisia tarvittavan pikaisesti lisää.

Testattu:	**PC**
Grafiikka:	**4**
Äänet:	**2**
Ohjeet:	**2**
Realismi:	**4**
Yleisarvosana:	*****

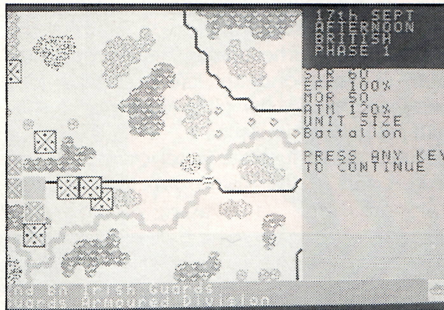
Jyrki J. J. Kasvi

CCS | PC, Ams, Spe

Arnheim

Strategiapelit ovat perinteisesti yksityiskohtaisia mutta piiiitkiä pelejä, joiden läpiviemiseen saa varata vähintään arkipyhällä varustetun viikonlopun ja kolme termoksellista kahvia. CCS:n Arnheim — The 'Market Garden' Operation on kuitenkin aivan jotain muuta. Pelistä selviää pisimmilläänkin noin kuudessa tunnissa ja tyypit saa alle tunnissa. Vanhaa strategia moinen ei paljon hätkäytä, mutta sellaiselle, joka haluaa pika pikaa kokeilla strategiapelejä, Arnheim on omiaan.

Nopeudesta seuraa tietysti myös turhien yksityiskohtien puuttuminen. Huoltoa ei tunneta eikä pahemmin ilmatukeakaan. It-patteritkin ovat mukana lähinnä tykkimiestensä



maataisteluvoiman takia... Ohjelma keskityy joukkojen siirtelyyn antaen tykistölle sentään mahdollisuuden auttaa vastapuolen poteronkaivuuta.

Arnheim-simulaatiot ovat siitä tylsiä, että ne keskittyvät vahvasti Reinin ja sen sivujokien ylitse johtavien siltojen valtaamiseen. Käytännössähän koko hyökkäys tehtiin ja hävittiin juuri näiden siltojen takia, mutta pelinä teema toistaa helposti itseään. Omille uljaille strategioille ei jää paljon tilaa.

Iästään huolimatta (ensimmäinen versio tehty jo 1985) Arnheim on ihan kelpo simulaatio ensimmäistä strategiapeliään etsivälle. Muut säästäkööt rahansa vaikkapa UMS II:een. Pelin parhaana plussana on mahdollisuus kolmen pelaajan peliin (Saksalaiset vs. Englanti ja U.S.A.).

Grafiikka:	3
Äänet:	1
Realismi:	2
Pelattavuus:	3
Ohjeet:	1
Kesto:	1—6 h
Yleisarvosana:	***

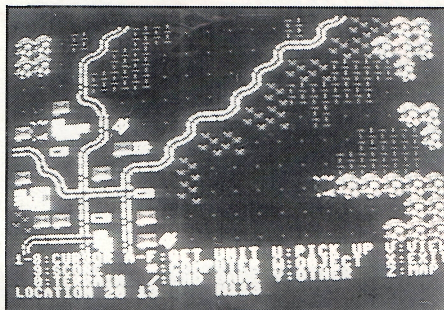
Jyrki J. J. Kasvi

SSI | C-64

Overrun

SSI:n suursota jatkuu. Ensin tuli Typhoon of Steel täynnä toisen maailmansodan suuria taisteluja ja nyt ilmestyi Overrun, joka käsittelee nykyaikaista sotaa Euroopassa ja Lähi-idässä.

Overrunin taistelukentät sijoittuvat ympäri maailmaa. Euroopan taistelut ovat NATOn ja Varsovan Liiton käymää kolmatta maailmansotaa, Lähi-idässä kamppailevat Israel ja Arabivaltiot, kuten myös Iran ja Yhdysvaltain armeija kahdessa konfliktissa. Mukana on myös mahdollisuus rakentaa omia taistelujaan, mikä on aina tällaisissa peleissä suuri plussa. Etenkin Overrun ja TOS hyötyvät rakennusoptiosta, sillä itse tehdyt pienemmät taistelut toimivat alkuperäisiä jättikamppailuita nopeammin ja ovat helpommin hallittavissa.



Overrunissa mielenkiintoisin piirre on pikkutarkka, äärimmilleen viety realismi. Se tulee esiin kaikessa. Erilaisia asejärjestelmiä esitellään 480 aseen verran. Käytössä ovat kaikki aseet mitä tällä hetkellä käytetään (paitsi ydinaseet & kemialliset aseet) ja muutamia, joita vasta kehitellään, kuten T-94-tankki. Helikoptereiden käyttö tuo vielä oman ulottuvaisuutensa.

Itse pelissä käskynjakovaiheessa kaikki sujuu nopeasti huolimatta eri käskyjen suuresta määrästä. Mutta sitten tulee toimintavaihe... Gary Grigsby on tehnyt upean ja realistisen pelisysteemin, joka vain tappaa ainakin minulta innon todella hirvittävällä hitaudellaan.

Muuta moittimista Overrunissa ei ole, sillä grafiikka toimii ja ohjeet ovat erinomaiset. On kuitenkin oltava henkeen ja vereen strategiafriikki jos Overrunia vakavissaan alkaa pelata.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	6
Kiinnostavuus:	9
Pelattavuus:	8
Realismi:	10
Vaikeus:	vaikea
Yleisarvosana:	****

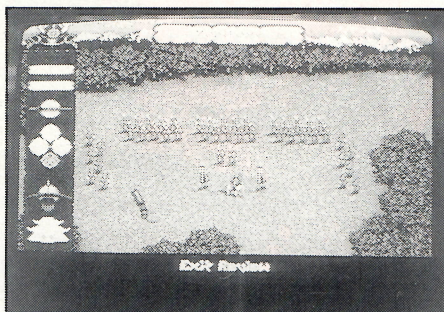
Jukka O. Kauppinen

Cinemaware | Amiga (C-64, PC, ST tulossa)

Lords of the Rising Sun

Cinemawaren pelit ovay yleensä sisältäneet kaunista grafiikkaa, mutteivat paljon muuta. Uutukainen Lords of the Rising Sun sisältää kuitenkin juuri sopivassa suhteessa passiivista, silmien editse vierivien tapahtumain seurantaa ja aktiivista strategian suunnittelua ynnä hiiren heiluttelua.

Pelin tapahtumat sijoittuvat Japanissa 1100-luvun lopulla riehuneeseen Gempeisotaan. Vastakkain ovat ensisijassa kaksi vallasta taistelevaa klaania Tairat ja Minamotot. Näiden kahden sotamahdin vihamielisyydet juontavat vuosisatojen taakse ja puhkeavat täyteen taistoon Minamoton klaanin kahden perillisen Yoritomon ja Yoshitsunen pyrkiessä samanaikaisesti yksinvaltiaiksi Taira-klaanin ollessa vielä vahvasti vallan syrjässä kiinni.



Pelin selvimmin strategista osuutta pelataan suurella Japanin kartalla, jolta löytyy 51 erilaista kaupunkia, linnaa, luostaria ja satamaa. Tairat pitävät hallussaan maan keskiosia samoin kuin saaren länsipuolta. Minamotojen tukialueena toimivat itäiset provinssit. Tarkoituksena on valloittaa kaikki vihollisen linnoitukset ja nousta näin Shoguniksi eli Japanin tosiasialliseksi valtiaaksi. Jotta tähän päämäärään päästäisiin, armeijoita on liikuteltava kartalla teitä tai vesistöjä pitkin kohteesta toiseen. Omien ja vihollisen joukkojen vahvuuksia ja toimintaedellytyksiä on mahdollista tarkastella ennen ratkaisujen tekoa.

Kartan ääressä vietettyjen strategiapalaverien lisäksi Lords of the Rising Sun sisältää tavattoman paljon erilaisia pelielementtejä

ja toiminnallisia peliosuuksia. Kotilinnassa on esimerkiksi mahdollista palkata huipputehokas Ninja poistamaan päiviltä pahimpia vastustajia. Jos salamurha epäonnistuu, ei pelaajalle jää muuta mahdollisuutta kasvojensa pelastamiseksi kuin suorittaa rituaalinen itsemurha Seppuku.

Yksittäisiä taisteluita käyviä armeijoita voi järjestellä mielekkäisiin muodostelmiin esimerkiksi jousimiesten suojaamiseksi suoralta veitsimiesten viiltelyltä. Mikäli vihollinen peräytyy, pelaaja voi karauttaa ratsulla takaa-ajoon ja lahdata karkuun kirmaavia jalkamiehiä. Linnoitusta vallattaessa veri virtaa taas ja saattaapa sokkeloista sukeltautua kaunis prinsessakin sotaurhon elämää sulostuttamaan. Urheilupeleistä kiinnostuneitakaan ei ole unohdettu. Itse piiritetyksi joutuessaan pelaaja voi pitää vastustajan sotilaita pilkkanaan jousella.

Kuten edellä luetusta jo toivottavasti selvisikin, Lords of the Rising Sun tarjoaa tietokonepelaajalle monipuolista viihdettä upeasti pakattuna. Cinemaware-tuotteet parantavat tasoaan kuin sika juoksuaan, joten niille voi povata vain ruusuista tulevaisuutta.

Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**10**
Äänet:	**10**
Kiinnostus:	**10**
Yleisarvosana:	*****

Markku Alanen



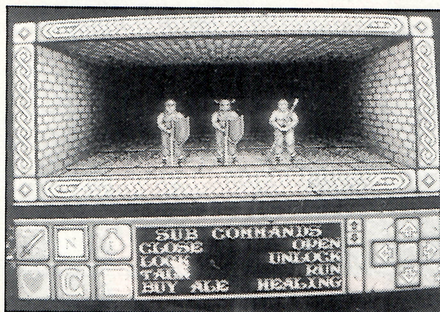
Pandora | Amiga, ST

Galdregon's Domain

FTL:n Dungeonmaster lanseerasi aivan uudentyyppisen roolipelin, joka myy edelleenkin kuin markan timantit ja Amiga-version joskus tullessa jatkaa voitonkulkuaan. Galdregon's Domain on ensimmäinen samaa suonta kuppaava yritelmä, ja kyllähän kelpo peleistä saa klooneja tehdä.

GD:n juoni ei tuota yllätyksiä, sillä se on fantasiapelien standardikamaa: paha velho on Azazael ja velhon tuho on Zatorin viisi kiveä (tai Zetorin traktori). Sankari on "pohjoisen hirmuvoimakas barbaari" kaikkien Conan-fanien aidoksi riemuksi. Pseudoconan komppaa läpi Mezronin valtakuntaa niin maan päällä kuin sen allakin tässä Z-täyteisessä DM-kloonissa.

Kuten Dungeonmasterissakin näkyy maisema pelaajan silmin ja hiiriohjatut valikot ovat toiminnan perus. Grafiikassa väitetään käytettävän 64 väriä, mitä siinä kyllä saattaakin olla. Status-ruudun barbaari onkin



erinomaisen taidokkaasti tehty.

Valitettavasti Galdregon's Domain häviää Dungeonmasterille joka suhteessa. Tyhjästä putkahtelevat liikkumattomat pikkuspritet eivät luo illuusiota todellisuudesta, kuten eivät luo maanalaiset täysin monotoniset maisematkaan. Maan päällä tötöillessä sentään edes näkymät vaihtuvat. Ilman kartoitusta ei ole pienintäkään mahdollisuutta olla eksymättä. Eipä paljoa ilahduttanut sekään, että esineet eivät näy ruudussa, vaan eräässä menussa, mikäli se sattuu olemaan valittuna, välähtää ruksi OBJECTin viereen. Lopullisesti sain esinemanipulaatiosta tarpeekseni, kun en surmatulta vartijalta saanut kirvestä omiin käsiini.

Taistelussa häiritsee täydellinen animaation puute. Vain samplatuista äänistä voi kamppailun päätellä olevan käynnissä pikkuspritejen seistessä kooman vajonneina paikallaa. Kaikkea liikkuvaa ei ole tarkoitus tappaa, vaikka kuinka välillä tekisi mielikin, vaan heidän kanssaan voi puhuakin. Keskustelu rajoittuu lähinnä muiden henkilöiden "Hello, strong barbarian" -kommentteihin, joten innostus ei niin hirveä ole.

Galdregon's Domainin yleinen monotonisuus ja tapahtumattomuus toi vahvasti mieleeni Bard's Talet, joten niistä pitävä voi GD:sta innostua. Opetusmielessä kerrottakoon, että samoihin aikoihin Galdregonin aikoihin sain NetHackin. Miten merkkigrafiikkaseikkailu ST:n mustavalkomonitorissa pärjäsi 64 värille ja samplatuille efekteille? Kilpailua ei ollut, Azazael saa pitää Mezronin for all I care. Odottakaa Dungeonmasteria ja säästäkää rahaa muistinlaajennukseen.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	8
Äänet:	8
Kiinnostus:	7
Yleisarvosana:	***

Nnirvi

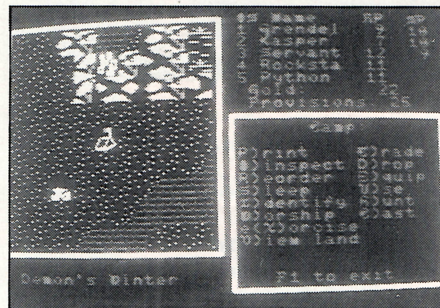
SSI | C-64, ST, Amiga, IBM PC

Demon's Winter

Kun maailma on kiva paikka elää, voi olla varma että joku tulee pilaamaan päivän. Silloin on aika kasata sankarillinen joukkio tuhoamaan paha — joka ei ole tällä kertaa Nikademus. Demoni-Jumala Malifon on loitsinut taian, joka syöksi maailman pysyvään talveen ja kaikki meret vereksi. Malifonin apulaiset pyrkivät vapauttamaan hänet vankilastaan, jotta hän voisi hallita maailmaa.

Taas kerran on viiden urhon lähdettävä retkeilemään vihamieliseen ympäristöön, tapeltava vastaantulijoita vastaan ja yleensäkin nuohota jokainen paikka läpi löytääkseen tarvittavia vihjeitä ja taikoja, joilla Malifon saadaan vangittua ikuisiksi ajoiksi ja poistettua kirous.

Ohjekirja saa Demon's Winterin tuntumaan hieman mielenkiintoisemmalta kuin taustan perusteella voisi kuvitella. Vaikka kehys onkin sama kuin lähes kaikissa roolipeleissä, maailma on jo hiukkasen eläväisempi ja salaperäisempi. Pelityyppi tosin on vakio eli tapellaan trolleja, demoneja ja muita hazoreita vastaan, joten tässä suhteessa eroja ei ole muihin vastaaviin.



Ennen pelin alkua luodaan omat hahmot. Valita voi viidestä rodusta (vanhat vakiot, ihmisestä trolleihin) ja kymmenestä ammatista (nekin vakiot plus pari uutta kuten Scholar, Monk ja Visionary). Kullakin rodulla on omat keskiarvonsa ominaisuuksissa, ja hahmon omia ominaisuuksia voi koettaa parannella kaksi kertaa. Lopuksi valitaan kaksi skilliä kullekin hahmolle — ja taistelijoilla kannattaa olla asetaito, muuten tulee turma.

Itse peli on mukavan toimiva, mutta valitut värisävyt ovat täysin pielessä. Tummansininen teksti ei sovi mustaan ruutuun. Pahempi moka pelissä on levyaseman toiminta. SSI on kertakaikkiaan ylittänyt itsensä 64:n levytoiminnoissa. Melkein voisi vannoa, ettei mitään turboja ole käytössä. Vaikka kaupunkiin meneminen kestää noin 10 sekuntia, taistelun lataus vie jo minuutin ja 23 sekuntia, joka on tappavan hidasta matamista. Välillä jo luulee koko roskan tiltanneen. Grafiikasta ei parane paljoa edes puhua sillä se on siinä määrin karmeaa. Onneksi Amigassa on nämä puutteet korjattu.

Nämä puutteet unohtaen DM on melko pelattava. Ulkona vaeltaminen menettelee, ja kaupungit on toteutettu erinomaisesti. Löytyy kauppapaikkoja, kirkkoja, pubeja, majatalja ja rantakaupungeista satamakin.

Torilla voi ostaa varusteita, tinkiä hinnoista tai myydä vanhaa tavaraa pois.

Taikuus on tärkeää kuten lähes kaikissa roolipeleissä. DM:ssä se esiintyy eri riimukirjoitusten muodossa. On tulen riimuja, jääriimuja sun muuta, kullakin tyypillä on omat taikansa. Taikaesineitä, aseita sun muuta ajelehtii ympäriinsä. Jumaliakaan ei saa unohtaa, heitä on 10 ja kullakin oma palvojakuntansa. Hädän tullen uskollinen palvelija voi rukoilla herraansa ja ehkä hän kuulee ja auttaa.

Kuten aina SSI:n peleissä, ohjekirja on erinomainen. Jotain siitäkin kuitenkin puuttuu: 64:n versiossa on tehtävä (B)-levystä backup, jonne hahmot ja tilanne tallennetaan, muuten pelaaminen ei onnistu.

Hyvä peli muuten, mutta lataamiset vievät liikaa aikaa. Jos jaksaa ja viitsii odottaa ei ongelmaa synny mutta muuten... Demon's Winter on täydellisen sopiva vasta-alkajille, helpompaa roolipeliä tuskin lieneekään.

Testattu:	C-64, Amiga
Grafiikka:	5
Kiinnostavuus:	9
Pelattavuus:	7
Vaikeus:	helppo
Kokonaisuutena:	****

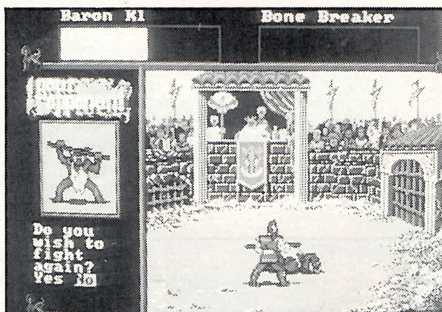
Jukka O. Kauppinen

SSI — **C-64, PC (ST, Amiga tulossa)**

Advanced Dungeons & Dragons: Hillsfar

AD&D alkoi lupaavasti: massiivisen kokoinen Pool of Radiance ja Barbarianhenkinen Heroes of Lance paitsi antoivat vastiketta rahoille ja niinpä Hillsfaria odotettiin mielenkiinnolla.

Ja niinhän siinä taas kävi. No eipä Hillsfaria ainakaan voi syyttää yhteen tyyliin pohjautuvaksi. Mukana on esteratsastusta, älypeliä, Gauntlet-variaatiota, jousella ammuskelua ja beat'em uppia, lisämausteena jopa roolipeliä eli tarkoitus on ilmeisesti vedota toiminnan ystäviin.



Pelipä kulkee näin: sankari ratsastaa kohti kaupunkia ja hyppii hevosellaan esteiden yli, liikkuu Bard's Talemaisesti kaupungissa, rassaa aivojaan yrittämällä tiirikoida lukkoja ja pääsee onnistuttuaan Gauntlet-malliin ryöstemään taloja. Areenalle pääsee sitten tappelemaan ja Tannan radalla voi harjoitella jousella ampumista, tikarinheittoa sun muuta. Omasta killasta saa pikku tehtäviä, joissa tietysti voi käyttää näitä arcadetaitoja. Nämä vähän antavat pelille roolipelin makua.

Vika on siinä että alipelit ovat simppeleitä ja onnettomia, ainoastaan lukkojen tiirikointi on jotain vähän uudempaa. Grafiikka on selkeää ja hyvin animoitua, mutta ei se peliä pelasta.

Mitään roolipelin makua ei Hillsfarista jäänyt, vaikka mukaan voikin impata lempparihahmonsa Poolista. Turha julkaisu, mutta onneksi Curse Of Azure Bonds onkin eri maata.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	8
Äänet:	7
Kiinnostavuus:	7
Yleisarvosana:	****

Nnirvi

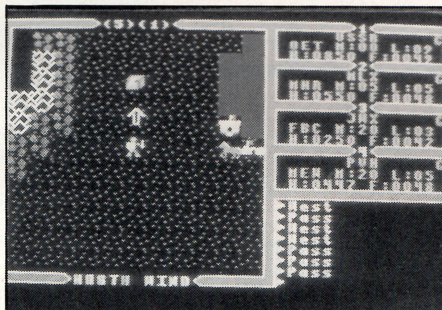
Origin Systems — **C-64, PC, Apple**

Ultima Trilogy

Kokoelmien vitsaus on ehtinyt runnella pahasti maailmaa, mutta nyt ne ovat alkaneet turmella niitä harvoja pyhiä arvoja, mitä maailmassamme vielä on jäljellä: ULTIMOITA!

Henkisen järistyksen mentyä ohi löytää pelaajaraunio laatikon sisältä kolme lerppua, joiden pinnalla hohtavat maagiset riimut kertovat niiden sisältävän Ultimat I:stä III:een. Lisäksi loota sisältää pari pikaopasta peliin, ohjekirjan johon on ängätty kaikkien Ultimoiden ohjeet ja kolme kerrassaan kiihottavaa karttaa.

Ultimoiden luulisi jo olevan jokaiselle tuttuja, tai ainakin tunnettuja. Kokoelma antaa upean mahdollisuuden saada käsiinsä vanhemmat Ultimat, joita on ollut vaikea löytää mistään. Monet Ultimaatikot ovat pelanneet läpi kaikki muut paitsi ykköstä juuri vaikean saatavuuden takia. Joten nyt: siitä vaan!



Ultima I:stä pelatessa huomaa, että se tosiaankin on wanha. Jotenkin kaikki antaa antiikkisen, karun tunteen. Ääniefektit (nekin vähäiset) saa onneksi käännettyä pois. Mutta se tärkein, Ultimoiden lumo, on jo olemassa. Yhden ainoan hahmon ohjaaminen tuntuu hieman oudolta toisten, multi-hahmoisten pelien (Mars Saga) jälkeen mutta kyllä se siitä. Parantamisoption puuttuminen ihmetyttää, mutta keinot palauttaa hahmo elävämmäksi löytyvät.

Ultima II on hiukan kehittyneempi. Toiminta tapahtuu edelleen yhden hahmon ohjaimissa, ja paljon on yhteistä U 1:een. Paikkansa pitää edelleen sekin totuus, että varkaalla rahat säästyvät.

U3 on jo sinänsä legenda, josta ei enää tarvitse kehuja vuodatella — monet muut ovat sen jo tehneet paremmin.

Jos on olemassa adjektiivia tätä 'kokoelmaa' kuvaamaan, olisin minäkin halukas sen kuulemaan. Mutta tyhmänä minun on tyydyttävä kuolaamaan pakkauksen edessä ja uhraamaan Lord Britishille.

Roolipelaajille Ultima Trilogy on ehdoton paketti: halpaan hintaan kolme upeaa (enemmän tai vähemmän) rpg:tä.

Testattu:	C-64
Yleisarvosana:	*****

Jukka O. Kauppinen

Infocom — **Amiga, ST, PC (C-64 tulossa)**

BattleTech

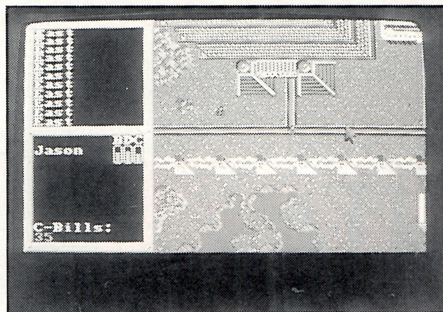
31. vuosisata — viisi valtiota taistelee tunnetun maailmankaikkeuden herruudesta. Eikä sotaa käydä kepakoilla, vaan valtavilla taistelurobotti Battlemecheilla, joiden pelkkä ulkonäkö saa Transformerit kelmeiksi. Ja näillä metallijäteillä on myös monitasoista tulivoimaa! Näin mielenkiintoiseen ympäristöön sijoittuu Infocomin ensimmäinen rooli-

peli BattleTech.

Peli keskittyy aluksi Lyrian Kansainyhteisön nuoreen 'Mech-kadettiin Jason Youngbloodiin, joka yrittää kouluttautua 'Mech-soturiksi Pacifica-planeetalla. Koulutuksen lomassa Jason hankkii tietoja paitsi 'Mech-taidoista myös käsiaseista, lääketieteestä ja 'Mech-teknologiasta. Varat näppärä Jason hankkii Suomessakin suositulla tavalla eli käyttämällä taskurahansa osakekeinotteluun. Mutta mustat pilvet nousevat taivaanrantaan ja sattuneesta syystä Jason pakoitetaan aloittamaan seikkailunsa. Juonesta ei sen enempää saa puhuakaan.

Pikkuruinen Jason käpyttää vaaaltavalla kartalla joko jalan tai 'Mechin ohjaimissa, yksin tai seurassa. Pacifican kaupungit täytyy etsiä ja planeetta kartoittaa seikkailun ohessa. Käyttäjäliityntä toimii mukavasti hiirellä, näppäimistöön tarvitsee koskea vain aniharvoin.

Taistelut ovat BattleTechin suola. Varsinkin robottien väliset taistelut ovat taktisesti



mielenkiintoisia, ne kun pyörivät varsin tiukasti lämmön ympärillä. Mitä ikinä 'Mech tekeekään, kohottaa teko robotin lämpötilaa. Jos lämpötila nousee liikaa, kokee robotti lämpöhalvauksen, mikä keskellä taistelua käytännöllisesti katsoen tarkoittaa kuolemaa. Tämä toimii lisänä arkisille taktisille näkökohdille. Ja kun taistelut alkavat puuduttaa, voi koko roskan siirtää koneen huoleksi.

Grafiikaltaan ei BattleTech ole edes ST—Amigassa silmiinpistävän hyvännäköinen, mutta kun grafiikka toimii, väliäkö sillä. Silloin tällöin ilmaantuvat pikkukuvat piristävät kokonaisilmettä ja antavat graafista makua pelille. Pelin on tehnyt 16-bittisten roolipelien vakioryhmä Westwood Associates, tuttu jo Phantasie-ajoilta.

BattleTechia on helppo pelata ja mikä tärkeintä, se pysyy suurimman osan ajasta mielenkiintoisena. Tonnien painoiset jättirobotit ovat piristävä lisä demoneita ja barbaareita tihkuville markkinoille. Suositellaan.

Testattu:	**Amiga, ST**
Vaikeus:	**helppo**
Grafiikka:	**8**
Äänet:	**8**
Kiinnostavuus:	**10**
Yleisarvosana:	*****

Taistelunipotti
BattleNich

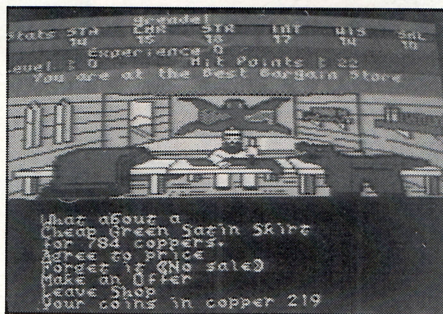
Datasoft — **ST, Amiga, C-64**

Alternate Reality — The City

Mikä oli ennen Alternate Reality — The Dungeonia? The City ja sen huomaa. Vaikka The City onkin lähes samanlainen kuin The Dungeon, on se useimmissa suhteissa paljon heikompi. Perusidea on sama, roolipeli '3D-kuorissa', mutta toteutus paljon vanhempaa perua.

Jutun juoni on seuraava: lentävä lautanen kaappaa sinut, ja herättyäsi ei sinulla ole aavistustakaan missä olet. Varsinaista juonta ei AR: Cityssä ole, kysymys on hengissäpysymisestä.

Lootan avattuaan rpg-fanaatikko saattaa epäillä hetken saaneensa vajaan pakkauksen, sillä roolipeleihin kuuluu yleensä kun-



non nivaskat örkkilistoja, taikoja ja muuta semmoista. The City ei tästä välitä: yksi muutaman sivun ohjekirja ja pieni liuska lisäohjeita. Suurimman osan kaikesta joutuu pelaaja ottamaan itse selville.

Toteutuksesta olisi paras pysyä hiljaa, mutta... Niin sanottu 3D-rutiini on melko mössöinen ja kankea eikä ympäriinsä liikkuminen ole kovinkaan notkeaa. Pahinta on kääntyminen — tuskaa. Grafiikka on muutenkin kauheaa, mutta minkäs voit.

Levytoimenpiteet eivät nekään pahemmin laulata. Jokaikinen taistelu ja paikka ladataan erikseen, jolloin päästään vaihtamaan levyjä (ahh). Ja latausten jälkeen päästään silmäilemään menuja, joiden teossa ei ole paljoa selkeyttä mietitty.

Moniin rpg-peleihin olen törmännyt, mutta AR — The City on jo omaa luokkaansa. Ehkä joskus tämä on ollut upea, mutta nyt... aika on vaatinut veronsa.

Testattu:	**C-64**
Grafiikka:	**4**
Kiinnostavuus:	**6**
Pelattavuus:	**6**
Yleisarvosana:	**

Jukka O. Kauppinen

SSI/U.S. Gold — **C-64, PC (Amiga tulossa)**

Curse of Azure Bond

Curse of Azure Bond alkaa kuin mikä tahansa lauantaiaamu. Majatalossa herätään, mitään ei muisteta ja kaikki tavarat on viety. Kummastusta herättää kuitenkin viisi outoa merkkiä jokaisen ranteessa. Mitä tehdä? Minne mennä? Ja siihen loppuu juoniselostus, ettei peli-ilo kärsi. Todettakoon että tapahtumat alkavat nopeasti vyöryä omalla painollaan SSI:n jatkossa AD&D-seikkailuun Pool of Radiance.

COAB käyttää lähes identtistä systeemiä Poolin kanssa. Edelliseen osaan tutustumattomille kerrottakoon kuitenkin, että pääasiassa maisemissa liikutaan Bardseista tuttuun 3D-tyyliin. Taistelut käydään kuitenkin taktisesti kentällä, joka muotoutuu ympäristön mukaan. Halutessaan voi hahmo(t) taistella tietokoneohjattuna.

Erojakin löytyy. Ulkoilmaliikkuminen on menuohjattua ryhmän ollessa sidottu liikkumaan kaupungista kaupunkiin. Suurin osa kaupungeista on menumuodossa, eli 3D-käpyttelyä ei ole. Uskomaton parannus löytyy kuitenkin CAMP-menusta nimellä FIX. Se saa porukan clericit muistintamaan ja heittämään parannusloitsuja, kunnes kaikki on parannettu. Toinen suuri parannus on tietokoneohjatun taistelun entistä huomattavampi nopeus.

Hahmot voi ottaa Hillsfarista, Poolista tai luoda itse. Uudet hahmot aloittavat 25000 kokemuspisteellä ja vanhat menettävät KAIKKI hyvät varusteensa, nyyh! Niin paladinit kuin rangerit on lisätty hahmoluokkiin. Sekä MU- että Cleric-loitsut jatkuvat tasolle 5 ja lisämausteena on 1 tason Druidiloitsut eli AD&D-fanaatikon pitäisi olla suhtkoht tyytyväinen.

Tekninen puoli mainitakseni grafiikka on yleensä ottaen edeltäjää parempaa, ja koko peli syö kuusi levypuoliskoa. Latailu muodostuu ongelmaksi silloin jos levyasema ei kestä SSI:n turboa.

Curse on periaatteessa sama peli kuin Pool eri juonella. Ottaen huomioon Poolin korkean tason tämä on lähinnä kehu. Hillsfar on anteeksiannettu, Curse on todella erinomainen ja mielenkiintoinen ja sitä rataa roolipeli, joka on aiheuttanut sentin pölykerroksen ST-Amigan päälle. Kunpa joku vain kertoisi miten Monderin palaset saisi täältä ikuisuuteen.

Testattu:	**C-64**
Grafiikka:	**8**
Äänet:	**6**
Kiinnostavuus:	**10**
Yleisarvosana:	*****

Nnirvi

MUUT PELIT

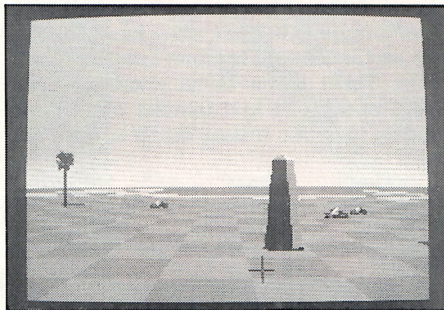
Logotron | ST, Amiga, PC

Archipelagos

Jos jotakuta kiinnostaa, mitä tapahtuu kun Sentinel ja Virus menevät naimisiin, niin nyt sekin selviää. He saavat potran pojan (tai tytön), joka vahvan peligeneettisen perimänsä lisäksi osoittaa paljon omaakin ideapohjaa.

Archipelagon jokaisella 10 000 saarella on obeliski, joka täytyy tuhota. Obeliskin voi tuhota tuhoamalla saaren kivet, jotka saa tuhottua vain, jos ne ovat maayhteydessä obeliskiin. Ja näinhän ei suinkaan yleensä ole. Maan rakentaminen (ja disinfektointi) vaatii energiaa, jota saa paitsi absorboimalla kiviä myös energiaitiöitä.

Kaikki tämä olisi helppoa ja leppoisaa, jolleivat erilaiset puut levittelisi infektiota ja



muutenkin hakeutuisi pelaajaa kohti tarkoituksenaan saastuttaa pelaaja. Hilpeät Necromancerit tuhoavat maata, kadotetut sielut tekevät pelaajasta kertakosketuksella samanlaisen, ja ukkosilman kera kuoriutuvat verimunat joko aiheuttavat massiivisen infektion tai hirvittävän maakadon.

Shakkilaudan näköisellä ruudulla liikkuminen on helppoa. Hiirellä osoitetaan ruutua, jonne halutaan päästä, ja nappulanpainalluksella sinne liu'utaan. Veteen, hiekkaan tai saastutettuun ruutuun ei voi mennä, mutta niiden yli kyllä voi liikua kuten eräskin myyttinen henkilö Gennesaretin järvellä.

Archipelagosin nopea Virus/Sentinel-grafiikka yhdistettynä reaaliaikaiseen pelaamiseen luo sen verran vaikuttavan pseudorealismin tunnun, että paniikki, jonka tunnet, on omaasi. Omituisten pelien harvassa sarjassa Archipelagos on ykkösluokkaa.

Testattu:	ST
Grafiikka:	9
Äänet:	8
Kiinnostavuus:	9
Yleisarvosana:	*****

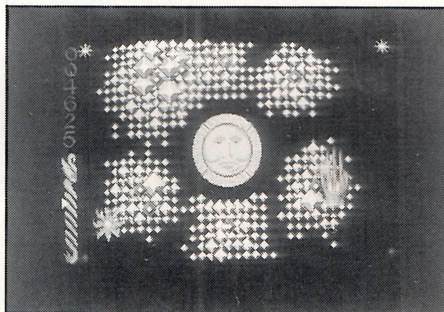
Nnirvi

Activision | ST, Amiga

Wicked

Onpa kiva nähdä Activisionin löytäneen juurensa. Viimeaikaisten vaihtelevatasositen arcadekäännösten jälkeen ilmestyi nasta Millenium ja nyt tulee Wicked.

Wickedissä taistellaan läpi eläinradan tähtikuvioiden Pahan vartijoita vastaan pikku Hyvänä Aurinkona. Taistelukentällä on "portteja", joista leviää kasvustoja ympäristöön. Kasvuston tarkoitus on peittää Pahan portit ja tämä tapahtuu ampumalla Pahaa kasvustoa, joka muuttuu punaiseksi ja samalla Hyvän kasvualustaksi. Päivisin Hyvän portit tuottavat itiöitä, joista kasvaa uusia portteja ja öisin Pahan portit tekevät samaa. Kasvatusta haittaa Pahan vartija, jonka saa ammuttua vain päivisin, öisin örkki emuloi Teräsmiestä.



Haitallisia tai hyödyllisiä lisäominaisuuksia saa kentän keskeltä ilmestyvistä Tarot-korteista. Vaikutus ilmeisesti perustuu siihen, onko Hyvä vai Paha johdolla. Koko ikuisuutta ei yhteen kenttään voi tuhrata, sillä mikäli Paha ei nujerru aikarajan puitteissa, täyttää pahaitiöiden sankka joukko koko ruudun.

Itse peli on ihan kivan näköinen, vaikkeivat spritet ulkonäöllään tai animoinnillaan juuri säväytäkään. Sen sijaan alussa esiintyvä kaikkinäkevä silmä verikyyneleineen on hieno, kuten myös ruudun yli valuva veri Game Overin iskiessä. Ja veren jälkeen ilmestyy hauta, jonka tyynen pinnan rikkoo maan alta tuleva käsi.

Amiga- ja ST-versiot ovat graafisesti identtisiä, Amigan kuitenkin nokittaessa vahvasti tunnelmallisella musiikillaan. Wicked on oiva ja originelli peli, jonka pahin vika on samankaltaisuus kentästä toiseen. Suositellaan siitä huolimatta.

Testattu:	ST, Amiga
Grafiikka:	8
Äänet:	9
Kiinnostavuus:	9
Yleisarvosana:	****

Nnirvi

Psyclapse | Amiga, ST

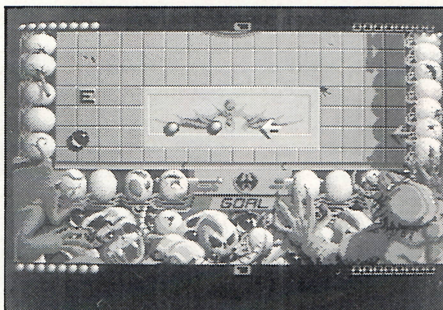
Ballistix

Psygnosis/Psyclapse tuntuu nykyään suorastaan suoltavan uusia pelejä. Yhtäkään turhan omaperäistä viritystä en ole vielä nähnyt ja vaikka Ballistix yrittääkin kovasti olla omaperäinen, voi senkin juuret hakemalla löytää Imageworksin Speedballista. Peliä pelataan joko kahdestaan tai tietokonevastustajaa vastaan ylä-alasuuntaan vierivällä futuristisella pelikentällä. Tarkoituksena on saada kentällä kulkeva pallo vastustajan maaliin.

Palloa ei suinkaan noukita mukaan ja kuljeteta sitä maaliin mätkien matkan varrella vastustajan miehiä nurin, vaan pallon kul-

kua kontrolloidaan ammuskelemalla sitä metallikuulilla joystickin käskyjä tottelevan nuolen kärjestä. Nuoli osoittaa aina vastakkaiseen suuntaan kuin millä puolella palloa se kulloinkin on. Tulitusnappula luonnollisesti laukaisee kuulan. Kentällä on myös erilaisia ikoneja ja kirjaimia joita keräämällä saa ylimääräisiä kuulia, lisäaikaa ja maaleja, sekä paljon muuta. Käsikirjaa tarvitaan vain kentällä näkyvien kirjainten ja merkkien selittämiseen, muuten Ballistix onkin yksinkertainen ja helppotajuinen.

Psyclapsen tyyliin audiovisuaalinen puoli on hanskassa, joten ei siitä sen kummempia. Kun pelattavuuskin on kunnossa, voi vain todeta että Ballistix on hyvin toteutettu ja hauska peli. Varauksella voi sanoa, että tietokonetta vastaan pelatessaan kyllästyy nopeasti, joten pelaaminen kaveria vastaan on suositeltavampaa. Itse kuitenkin pysyttelen vahvasti Speedballissa.



Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**9**
Äänet:	**8**
Kiinnostavuus:	**8**
Yleisarvosana:	********

Petri Teittinen

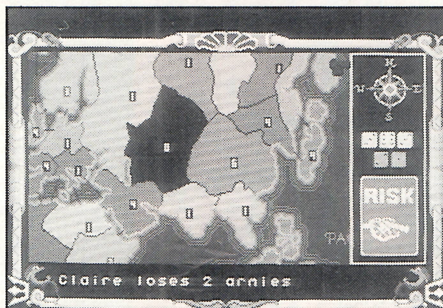
Bernstein Zirker **Amiga**

Risk

Joskus käy ihmisellä tuuri ja tämä on sellainen kerta. Löysin Riskin, upean lautapelin, joka on ilmestynyt Amigalle todella vaivihkaa.

Riskissä operoidaan maailmanlaajuisessa mittakaavassa. Päätehtävä on listiä muita pelaajia kartalta, mutta sen voi tehdä hienovaraisemminkin. Mikäli valitsee menusta tehtävä-option, joutuu ehkä 'vapauttamaan' jonkin/jotkut tietyt mantereet muiden pelaajien käsistä. Joskus ehkä saa tehtäväkseen listiä jonkun tietyn pelaajan, tai muuten vain eliminoida kaikki muut pelaajat maailmankartalta.

Kuten esikuvassaankin myös bittiversiossa toteutus on yksinkertainen ja toimiva. Siitä vain valitaan 'liberate'-optio ja aletaan vapauttaa maita toisten ikeen alta. Alussa käytössä on kolme armeijaa, joista aina yksi jää pitämään vapautettua maata hallussa. Kuitenkin jos nopat eivät ole suosiollisia voi käydä niinkin, että armeijoita kuluu enemmänkin maan vapauttamiseen, ja ehkä ne jopa lyödään verissäpäin takaisin.



Hyvä välitavoite on saada vapautettua mantere pari ennen muita pelaajia. Tällöin saadaan niinsanottu manterebonus ei ylimääräisiä armeijoita. Jokaisella kierroksella saatavien armeijoiden lukumäärää voidaan kasvattaa myös vapauttamalla lisää alueita: jokaisesta kolmesta maasta yksi uusi armeija. Ja mitä enemmän armeijoita, sitä vahvempi asema.

Oman mielenkiintoisen lisäbonuksen peliin tuovat kortit. Jos vapautat kierroksella maan, saat kortin. Kun sinulla on kolme samanlaista/erilaista korttia saat bonusyksiköitä, 4:stä jopa 250:een asti. Tällöin ei toisilla ole paljoa sanomista.

Erilaisia pelivaihtoehtoja on paljon. Menussa voit määrätä mm. nopan sivujen lukumäärän (2—9), joka ratkaisee melko paljon taisteluissa. Voit valita montako bonusyksikköä saat korteilla (0—250), ja mikä parasta: 2—5 pelaajaa. Mahdollista on käyttää valmiita skenaariovalintoja, joissa automaattisesti annetaan kullekin pelaajalle taso ja aloitusmaat (esim: Darkness — viisi pelaajaa, neljällä yksi aloitusmaa, yhdellä 38).

Risk on peli, jossa strategia ratkaisee paljon. Onni (=nopat) on yhtä tärkeää, mutta oikeanlainen taktikointi ratkaisee useimmiten. Siinä on oma ilmapiirinsä, joka vetää mukaan aina uudelleen ja uudelleen, vaikka tuntia aiemmin olisi jo ehtinyt kyllästyä. Suositeltava hankinta.

Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**7**
Kiinnostavuus:	**8**
Pelattavuus:	**9**
Peliaika:	**10 min.— 2 h**
Vaikeus:	**helppo**
Yleisarvosana:	********

Jukka O. Kauppinen

Palace Software **Amiga, ST, C-64**

Shoot Em Up Construction Kit

Koska ampumapeli on peliajatukseltaan usein äärimmäisen pelkistetty, se soveltuu erinomaisesti peligeneraattorin raaka-aineeksi. Palace Softwaren markkinoima Shoot Em Up Construction Kit (SEUCK) tarjoaa tavalliselle pelaajalle välineet rakentaa suhteellisen helposti omia, toimivia räiskintäpelejä, jotka olisivat olleet jokunen vuosi sitten suuria hittejä. Poikkeuksellisen lahjakas ja lateraalisti laskelmoiva pelinikkari saattaa jopa kehittää jotain aivan uutta näitä työkaluja luovasti käyttämällä.

SEUCK antaa pelinikkarille mahdollisuuden kansoittaa mikronsa näytön haluamansa näköisillä olioilla. Kunkin objektin piirtämisessä käytetään apuna yksinkertaista ruudukkoa, jossa sytytetään ja sammutetaan eri värisiä pieniä ruutuja kuvan luomiseksi. Animaatio syntyy käytettäessä kuvasarjoja, joissa yksittäiset kuvat vaihtuvat toisikseen halutussa järjestyksessä ennalta määrättävällä viiveellä. Oman taisteluyksikön, vihollisten ja erilaisten ammusten lisäksi on luotava myös pelin tausta. Toimintaympäristö syntyy erilaisia elementtejä piirtämällä, yhdistelemällä ja kopioimalla.

Koska kyseessä ei ole mikään mykkäfilmi SEUCKin mukana tulee tukku äänitehosteita, jotka voi liittää ruudulla havaittaviin tapahtumiin. Tehosteita voidaan ajaa erilaisilla nopeuksilla ja niiden voimakkuutta voidaan säädellä. Mikäli taidot ja tekninen apuvälineistö antavat myöten, äänitehosteita voi tuottaa lisää myös omin avuin.

Mikäli oman pelin tekeminen tuntuu alkuun ylivoimaiselta, voi aikaansa käyttää tutustumalla SEUCKin mukana tuleviin kolmeen räiskintäpeliin. Niiden tekemisessä sovellettua tekniikkaa voi tarkastella aivan kuin editoisi omaa valmista peliään. Niihin voi tehdä haluamiaan muutoksia ja todeta koepelaamalla muutosten vaikutukset.

SEUCKilla tehty peli on levykkeelle tallennettuna itsenäisesti toimiva kokonaisuus, jonka voi antaa kaverille testattavaksi tai yrittää myydä pelitalojen levitykseen. Ainoana rajoituksena on SEUCKin nimen esiintyminen lopputuotteessa ja se, että omaan peliin ei ole kopioitu osia ohjelman mukana tulevista esittelypeleistä.

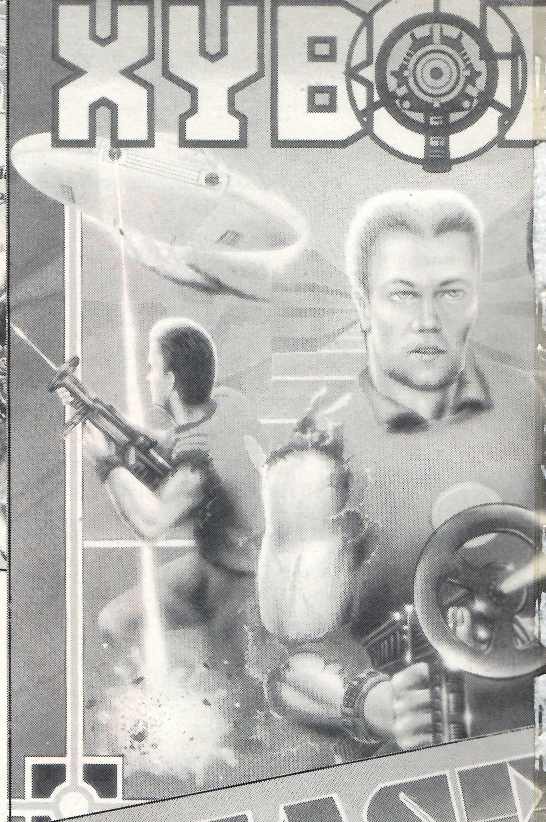
SEUCK on varmasti kehittävin tapa tutustua räiskintäpeleihin ja niiden luomisessa käytettäviin työkaluihin. Siitä saa lisäksi tietoon pohjaavaa kriittisyyttä Shoot-em-uppien arvosteluun.

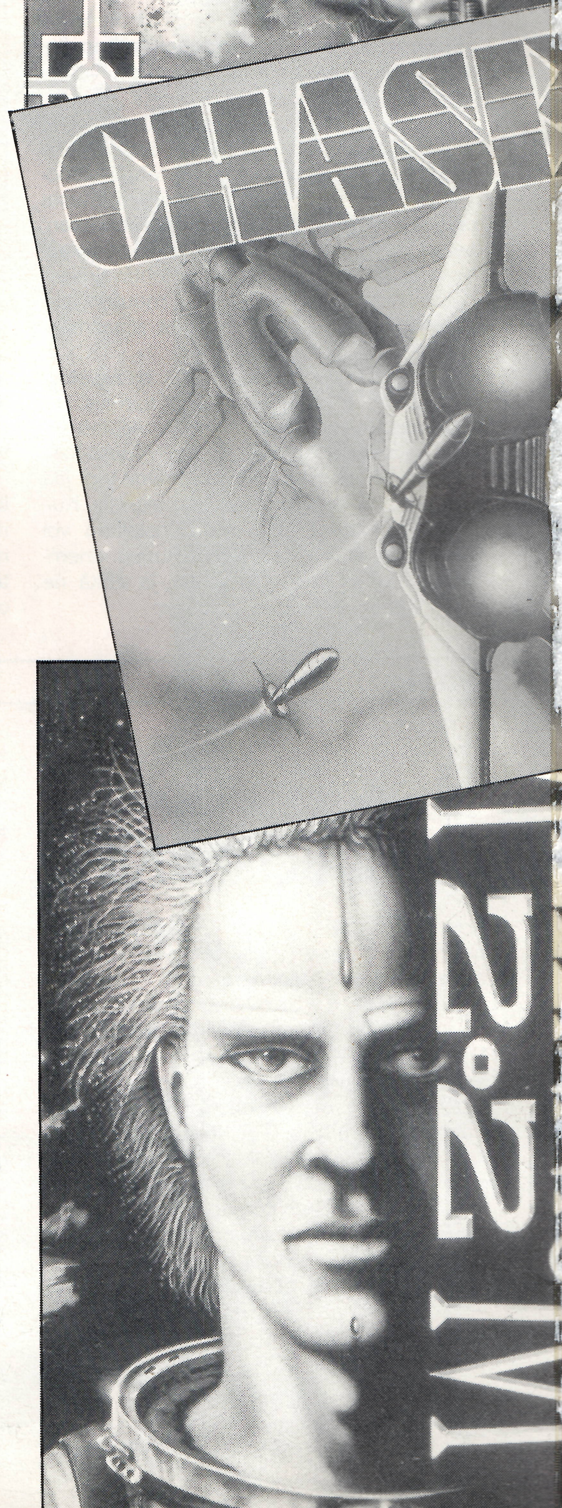
Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**8**
Äänet:	**8**
Kiinnostavuus:	**9**
Yleisarvosana:	********

Markku Alanen









PELIARVOSTELUT

Kutsukortti ilmaispelien maailmaan.

Jälleen Info tarjoaa Sinulle ainutlaatuisen edun: Game Cardin! Keräämällä Game korttiisi 5 ostosmerkintää saat valita runsaasta Top-Game-valikoimasta ilmaisen etupelin itsellesi.

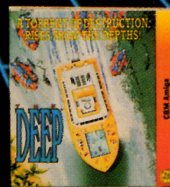
Hanki Sinäkin Game Card, kortti suosittujen tietokonepelien maailmaan! Ilman sitoumuksia.

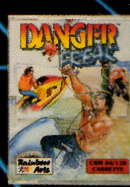


Kysy liittymistarjousta!

AMIGA

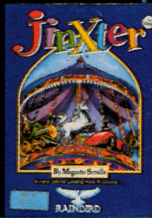

Space Ball

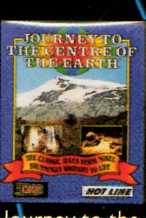

The Deep

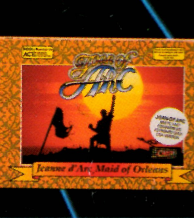

Danger Freak


Side Arms

PC

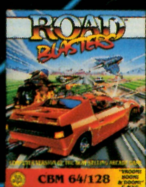

Jinxter


Journey to the Centre of Earth


Joan of Arc


Bad Cat

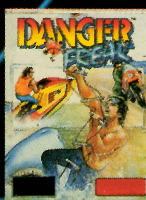
commodore

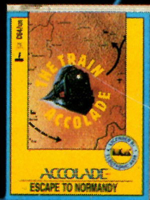

Roadblasters


Wizard Warz


Thunderblade


Mini Putt


Danger Freak

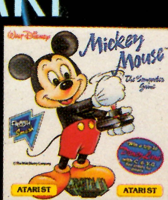

The Train


Space Ball


Shackled

ATARI


Deflektor


Mickey Mouse


Technocop


Gary Linekers

INFO

Info Alajärvi Alajärven Kirjakauppa Ky, Kauppakatu 16, 966-22 29. **Info Alavus** Alavuden Kirjakauppa Ky, Kuulantie 3, 965-121 77, 110 51. **Info Hyvinkää** Kirja-Koivisto, Torikatu 2, 914-112 50, 145 44. **Info Hämeenlinna** Hämeenlinnan Kirjakauppa Oy, Sibeliuksenkatu 3, 917 121 717. **Info Imatra** Vuoksen Kirjakauppa Oy, Vuoksenniskantie 72, 954-311 07. **Info Joensuu** Joki-Kirja Oy, Siltakatu 10, 973-122 330. **Info Jämsä** Jämsän Kirjakauppa Ky, Keskuskatu 8, 942-146 42, 2442. **Info Järvenpää** Järvenpään Kirjakulma Ky, Sibeliuksenkatu 29, 90-280 944. **Info Kauhajoki** Kauhajoen Kirjakauppa Ky, Topeeka 48, 963-149 26. **Info Kauhava** Kauhavan Kirjakauppa Ky, Kauppatie, 964-340 069. **Info Kemijärvi** Kemijärven Kirjakauppa Oy, Vapaudenkatu 8, 9692-130 26. **Info Kitee** Kiteen Kirjakauppa Oy, 973-412 144, 411 235. **Info Kokkola** Kokkolan Kirjakauppa Oy, Rantakatu 13, 968-183 11. **Info Kouvola** Kouvolan City-Info Oy, Keskikatu 13, 951-139 00. **Info Kuhmo** Kuhmon Kirjakauppa Ky, Koulukatu 9, 986-500 03. **Info Kurikka** Kurikan Kirjakauppa Ky, Keskuspuistikko 9, 964-503 220. **Info Kuusamo** Koillis-Info Ky, Kitkantie 9, 989-143 91. **Info Kuusankoski** Voikan Kirjakauppa Oy, Kauppa-aukio 1, 951-482 72. **Info Lahti** Lahden Info Aleksi Oy, Aleksanterinkatu 18, 918-523 550. **Info Lapua** Herättäjän Kirjakauppa, 964 388 911. **Info Lieksa** Lieksan Kirjakauppa Oy, Pielisentie 26, 075-211 22. **Info Lohja** Lohjan Kirjakauppa Ky, Laurinkatu 44, 912-241 50. **Info Mikkeli** Mikkelin Kirjakauppa Ky, Porrassalmenkatu 25, 955-164 208, 161 118. **Info Mynämäki** Mynämäen Kirja- ja Paperikauppa Oy, 921-707 018. **Info Mänttä** Mäntän Kirjakauppa Oy, Seppälänpuistotie 2, 934-479 00. **Info Naantali** Kirjakauppa Birgitta Ky, Tullikatu 10, 921-751 644. **Info Pietarsaari** Montinin Kirjakauppa Oy, Kanavapuistikko 16, 967-180 12. **Info Pori** Porin Kirjakauppa Oy, Isolinnankatu 24, 939-336 053. **Info Porvoo** Porvoon Kirjakauppa Oy, Lundinkatu 6–8, 915-146 341, 170 106. **Info Raisio** Raision Kirja Ky, Citycenter, 921-781 131. **Info Rauma** Rauman Kirja-Aitta Ky, Valtapörssi, 938-222 244. **Info Riihimäki** Riihimäen Kirjakauppa Ay, Hämeenkatu 25–27, 914 324 39. **Info Savonlinna** Savonlinnan Kirjakauppa Ky, Olavinkatu 45, 957-218 55. **Info Seinäjoki** Seinäjoen Kirjakauppa Oy, Koulukatu 20, 964-131 242, 141 299. **Info Siilinjärvi** Siilinjärven Kirjakauppa, Toritie 4, 971-425 720. **Info Simpele** Simpeleen Kirjakauppa Ky, Roihantie 9, 954-711 13. **Info Sodankylä** Keski-Lapin Kirja Oy, Jäämerentie 54, 9693-213 40. **Info Tampere** Koskikeskuksen Tieto-Info Oy, Koskikeskus LOK 28, 931-134 366. **Info Toijala** Toijalan Kirja-Aitta, Valtatie 5, 937-211 05. **Info Turku** Turun Kansallinen Kirjakauppa Oy, Linnankatu 16, 921-502 444. Turun Kansallinen Kirjakauppa Oy, Hämeenkatu 7, 921-502 444. **Info Uusikaupunki** Kirja-Vakka Ky, Alinenkatu 25, 922-121 50. **Info Vaasa** Montinin Kirjakauppa Oy, Hovioikeudenpuistikko 15, 961-122 500. **Info Valkeakoski** Valkeakosken Kirjakeskus Oy, Kauppatori 3, 937-451 35. **Info Vammala** Tyrvään Kirjakauppa Oy, Marttilankatu 18, 932-439 11. **Info Ylöjärvi** Ylöjärven Kirjakauppa, Mikkolantie 2, 931-480 788. **Info Äänekoski** Äänekosken Kirjakauppa Leikman Ky, Keiteleentie 3, 945-227 11